

PC CLUB

НАЙ-ГОЛЯМОТО БЪЛГАРСКО СЪОБЩЕСТВО ЗА КОМПЮТЕРИ И МУЛТИМЕДИЯ

ХИТОВЕТЕ НА E3

DOOM 3

- Deus Ex 2
- Full Throttle 2
- Need for Speed 6
- Unreal 2 / UT 2003
- LucasArts Presents...
- No One Lives Forever 2

ЕКСКЛУЗИВНО

Celtic Kings — Rage of War

Представяне на българската игра, известна още като The Druid King

ИГРА НА МЕСЕЦА

DUKE NUKEMTM MANHATTAN PROJECTTM

С ДИСК - 4 ЛВ.

БЕЗ ДИСК - 2.90 ЛВ.

ТЕСТОВЕ

F1 2002

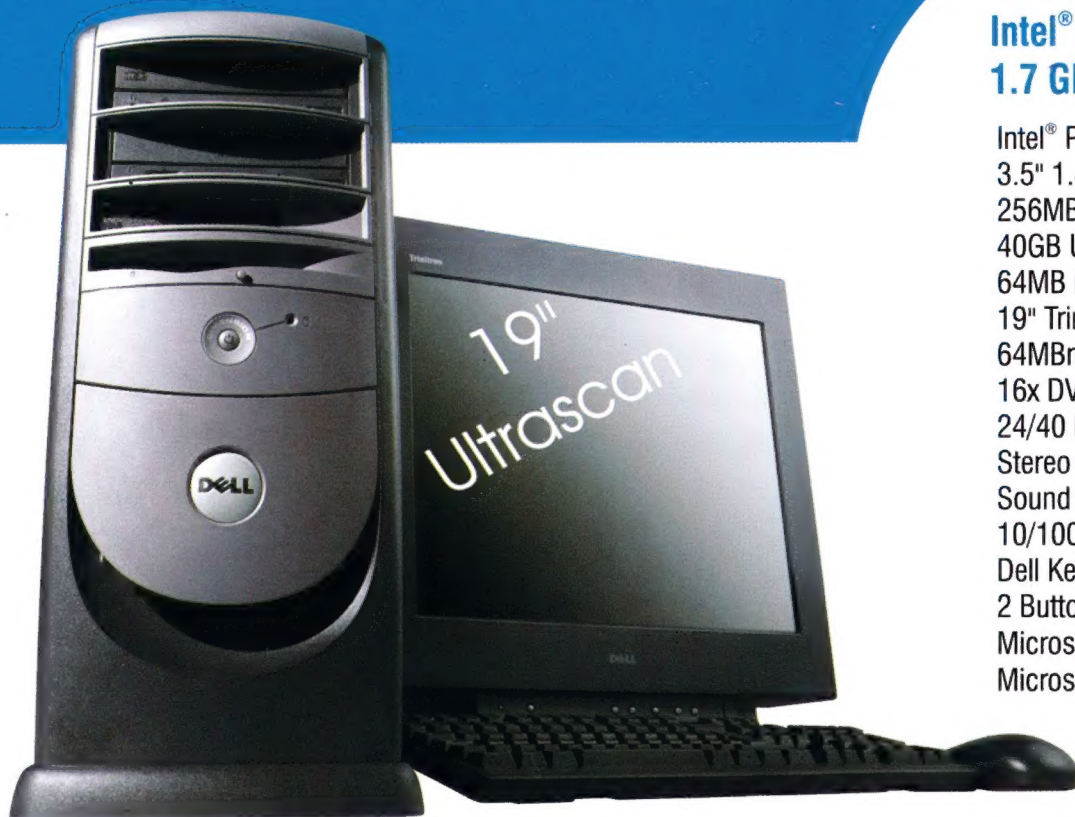
Cultures 2

Project Earth





The Intel® Pentium® 4 Processor is designed to deliver performance across applications and usages where end users can truly appreciate and experience the performance.



Показаните изображения служат само за илюстрация

DELL™ DIMENSION™ 4400 Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7GHz
3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB DDR SDRAM Memory
40GB Ultra ATA/100 Hard Drive
64MB nVidia GeForce3 Ti Card
19" Trinitron Monitor
64MBn Vidia GeForce2 MX Video Card
16x DVD Drive and Software Decoding
24/40 IDE CD-RW
Stereo Speakers
Sound card & Bluster
10/100 PCI Fast Ethernet NIC
Dell Keyboard
2 Button Mouse
Microsoft® Office XP Small Business
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 076 \$ (без ДДС)

Чрез Desktop серията Dimension™ на Dell™ отделните клиенти и потребителите от малкия бизнес получават бърз достъп до новите технологии, защото Dimension™ предлага пълна гама от приспособени решения за всеки бюджет. Dimension™ 4400 използва мощта на последния модел процесор на Intel® Pentium® 4 Processor в комбинация с високопродуктивни периферни устройства, позволяващи на клиентите да достигнат нови нива на изпълнение при видео приложения, цифрова фотография, музика и създаване на mp3.

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

ЦЕНТЪР ЗА АВТОМАТИЗАЦИЯ НА ПРОЕКТИРАНЕТО И КОНСТРУИРАНЕТО "ПРОГРЕС"

www.dell-bg.com

ЦАПК "ПРОГРЕС" ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001: 1996, дистрибутор на Dell от 1990 година, с повече от 10 000 инсталации.

ЦАПК „ПРОГРЕС“ съобщава на всички потребители на компютърни системи DELL, че имат възможност да участват в четвъртия есенен семинар DELLUS National Users Group с изложба в рамките на 16та международна конференция SAER-2002, която ще се проведе във Варна, курорта „Св. Константин“, 20-22.09.2002г. Заповягайте!
За повече информация и данни за регистрация за участие: "ЦАПК"Прогрес" тел. (02) 70 52 57; факс (02) 73 38 53; e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg
P.O. Box 112, Sofia 1113. ТУ София, Категория „Компютърни системи“, София 1756, Тел.: (02) 965 25 24; факс: (02) 68 32 15; e-mail: rrom@tu-sofia.acad.bg

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Dimension са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

DELL®
Влезте в www.dell.com

Enhanced Multimedia Performance for SOHO with Intel® Pentium® 4 Processor

DELL™ DIMENSION™ 8200

Intel® Pentium® 4 Processor 2 GHz

Intel® Pentium® 4 Processor 2GHz
3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB RDRAM Memory
60GB Turbo Hard Drive
19" Dell UltraScan Monitor
64MB nVidia GeForce3 Ti 200 Card
16xDVD Drive & Software Decoding
20/48xinternal IDE CD-ROM Drive
Stereo Speakers
Sound card & Bluster
10/100 Network Card
Dell Keyboard, 2 Button Mouse
Microsoft® Works Suite 2001
Microsoft® Windows® XP



2 185 \$ (без ДДС)



Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

РАБОТНИ СТАНЦИИ

НАСТОЛНИ КОМПЮТРИ

ПРЕНОСИМИ КОМПЮТРИ

МОЩНИ СЪРВЪРИ

Сервиз и продажби; Центрове за висококвалифицирана помощ:

София - ПРОГРЕС 02/704 159;
Русе - ЛИНКСИС 082/823 020;
Бургас - ИНФОСТАР 056/683 087;
Варна - ВИЗИКОМ 052/600 380;
Пловдив - ДАНИНА-Г 032/624 008;
Ловеч - НС-АБАДОН - 068/21 825;

Добрич - ВИЗИКОМП-ДОБРИЧ - 058/26 257
Благовещарг - ИНФОТЕХ - 088 560 835;
В. Търново - ПРИМ ВТ 062/42 829;
Ст. Загора - ИНТЕРНЕТ ГРУП - 042/601 101;
Враца - Вега-21 - 092/63 371;

Ние предлагаме 3 години гаранция, включително за всички страни от централна и източна Европа, близкия Изток и Африка. 1 година безплатен достъп до Интернет и Дакси - Компютърният държавен вестник + 1 CD с терминологичен речник. В допълнение ние предлагаме клиентски решения.

ПРЕДЛАГАМЕ на ЛИЗИНГ:

Dell компютри - намаление до 10%

Discover mobility and agility of the Mobile Intel® Pentium® 4 Processor - M

Enjoy performance and mobility with the Dell Latitude C840, powered by the Mobile Intel® Pentium® 4 Processor - M.

DELL™ LATITUDE™ C840

Mobile Intel® Pentium® 4 Processor 1.6 GHz - M

Modular 3.5" 1.44MB Floppy Drive
128MB DDR Memory
20GB EIDE ATA -100 Hard Drive
64MB Video Card
15.1" UXGA TFT Display
Internal 24x Max CD-ROM Drive
Internal 56K Modem
FAT32 Hard Drive File Format System
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 954 \$ (без ДДС)



DELL™ LATITUDE™ C610

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1.2 GHz - M

3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB SDRAM Memory
10GB Hard Drive
14.1" XGA TFT Color Display
24x CD-ROM Drive
Integrated NIC
Integrated 56K Modem
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 155 \$ (без ДДС)

DELL™ INSPIRON™ 8200

Mobile Intel® Pentium® 4 Processor 1.6 GHz - M

3.5" 1.44MB Floppy Drive
128MB DDR Memory
20GB Hard Drive
NVIDIA GeForce2
Go 32MB DDR Video
15" SXGA TFT Display
CD-ROM Drive
Internal V92 Modem
Internal 10/100 NIC
Microsoft® Works 6.0
Microsoft® Windows® XP Home

1 981 \$ (без ДДС)



DELL™ INSPIRON™ 4100

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1 GHz - M

256MB SDRAM Memory
30GB Hard Drive
8MB ATI Rage Mobility 128
3D Graphics
14.1" SXGA+ TFT Color Display
24x CD-ROM Drive
10/100 Network Card
Internal Modem
Microsoft® Works Suite 2001
Microsoft® Windows® 2000 Professional

1 915 \$ (без ДДС)

Get fast application responsiveness, smooth audio and video streaming in your mobile PC with the Dell Inspiron system with Mobile Intel® Pentium® 4 Processor - M

ЦЕНТЪР ЗА АВТОМАТИЗАЦИЯ НА ПРОЕКТИРАНЕТО И КОНСТРУИРАНЕТО "ПРОГРЕС"

www.dell-bg.com

ЦАПК "ПРОГРЕС" ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001:
1996, дистрибутор на Dell от 1990 година, с повече от 10 000 инсталации.

High Performance Business Solutions with Intel® Pentium® 4 Processor

Процесорът Intel® Pentium® 4 осигурява по-добро изпълнение за извличане на максимума от бизнес приложенията, технологичните решения и съвременните операционни системи на днешния и утрешния ден.



Показаните изображения служат само за илюстрация

Dell OptiPlex GX 240 with an Intel® Pentium™ 4 Processor provides increased performance for getting the most from today's and tomorrow's business applications, investment protection, reliability and low total cost of ownership.

DELL™ OPTIPLEX™ GX240 Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz

3.5" 1.44MB Floppy Drive
192MB SDRAM Memory
20GB IDE Hard Drive
ATI Rage 128 Ultra 16MB Graphics Card
17" FST Dell Monitor
10x24 IDE CD-ROM Drive
Harman Kardon 19.5 Speakers
Integrated Sound Blaster
Integrated 3Com 10/100 Network Card
Dell Keyboard, 2 Button Mouse
Microsoft® Windows® 2000 Professional

1 404 \$ (без ДДС)

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Централен офис

Офис: София 1574, ул. "Шипченски проход" 69 А
За кореспонденция: София 1113, п.к.112
Телефони: 02/705 257, 702 119, Тел./факс: 709 111
Сервиз: 02/ 704 159, 709 111; Факс: 02/973 38 53
Ел. Поща: cadrd@progress.bgnet.bg
Ел. поща: PLAMEN.MATEEV@BULMAIL.GOCIS.BG

Ние предлагаме 3 години гаранция, включително за всички страни от централна и източна Европа, близкия Изток и Африка. 1 година безплатен достъп до Интернет и Дакси - Компютърният държавен вестник + 1 CD с терминологичен речник. В допълнение ние предлагаме клиентски решения.

ПРЕДЛАГАМЕ на ЛИЗИНГ:

Dell компютри - намаление до 10%



Влезте в www.dell.com

СЪДЪРЖАНИЕ

АКЦЕНТИ

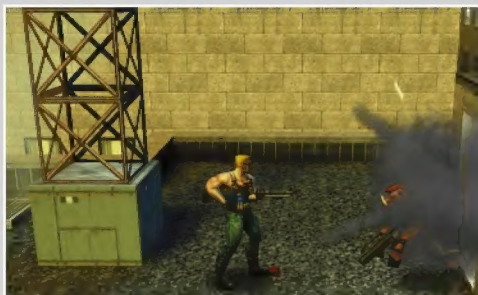
Doom 3



Вържете си памперси, ще се подмокрите от страх!

стр. 8

Duke Nukem Manhattan Project



„Когато отидеш в Ада, кажи, че аз те пращам и ще получиш групово намаление“

стр. 20

Celtic Kings



Българските игри стават все по-добри

стр. 46

News Club

E3 Report

Doom 3	8
No One Lives Forever 2	11
Unreal Tournament 2003	12
Unreal 2: The Awakening	12
James Bond 007: NightFire	13
Deus Ex 2: Invisible War	13
Need for Speed: Hot Pursuit 2	14
RalliSport Challenge	14
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory	15
Empire Earth: The Art of Conquest	15
Mechwarrior 4: Mercenaries	15
Grand Theft Auto: Vice City	15
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	16
LucasArts на E3 2002	18

Game Club

Hotspot

Duke Nukem: Manhattan Project	20
Celtic Kings: Rage of War	46

Тестове

Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns	24
The Football Game	25
F1 2002	26
Bioscopia	28
Halloween 3D	29
Pac-Man All Stars	30
Zoo Tycoon: Dinosaur Digs	32
The Partners	33
Le Mans 24 Hours	34
The Sum Of All Fears	36
V8 Challenge	38
Legion	40
Team Factor	42
Project Earth	44
Cultures 2: The Gates of Asgard	48
Peter Pan: Adventures in Never Land	51

Online:

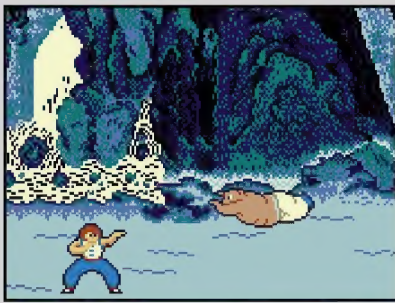
SpikyThing.com	54
----------------------	----

Free Games:

Kefche.com	56
------------------	----

Recycle Bin:

Navy Seals	57
------------------	----

Емуляции

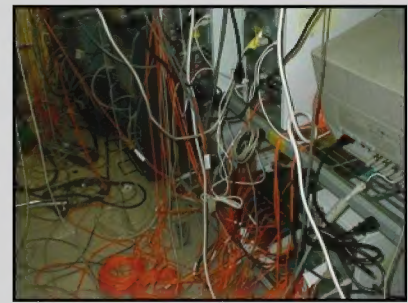
**Запознайте се с Kung-Fu
класиките**

стр. 64

Филми

Нашествието на супергероите

стр. 72

Lan Guide

Направете си мрежа вкъщи

стр. 88

■ MODs:

Firearms.....	58
Quake 3: Niflheim - Souls Feast.....	60
MOD News	61

■ Hall of Fame:

Jordan Mechner.....	62
---------------------	----

■ Настолни RPG:

Акcesoари за Dungeons and Dragons.....	76
--	----

FanClub

Въпроси и отговори.....	68
Класации.....	70
■ Разказ с продължение	
Целувката на Четвъртия.....	78
Очаквайте.....	97
CD Club.....	98

Multimedia Club

■ Emulation:

Kung-Fu Fighting.....	64
Kung-Fu Master	
Yie Ar Kung-Fu	
Karate Champ	

Редакционна тема

Страх от новаторство.....	52
---------------------------	----

■ WebGuide:

www.club-siemens.com.....	66
javascript.internet.com.....	66
www.3Dgamer.ru.....	67
www.Givingupsmoking.co.uk.....	67

■ Кино:

Нашествието на супергероите.....	72
----------------------------------	----

■ Mobile:

Philips Fisio 820.....	80
Телефон, четящ по устните.....	81

■ Software:

System Mechanic.....	82
Girafa.....	83
Pixie и EyeBatch.....	84

■ Hardware:

Речник на компютърните термини - 5-а част.....	86
LAN Guide: Окабеляване и свързване.....	88
Съвременният компютър-мечта.....	90
LCD Мониторите.....	94
Hardware News.....	96



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов,
Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола
Икономов, Иван Цирков

Сътрудници: П. Панков, В. Жилов, А. Попов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Адрес: 1797 София, бул. "Драган Цанков" 37, тел. 9602241, Печат: БТА Принт, Продажби: Жак Прес ООД, тел. 463305

Издава „PC Club“ ООД

Номинираните за най-добри игри на E3

Малко след края на тазгодишното E3 се появиха и традиционните класации за най-добре представили се заглавия на гигантското шоу. При редакционното приключване на броя все още не бяха известни победителите в отделните категории. Затова ви предлагаме само номинираните:

Най-добра игра (всички платформи)

DOOM III (PC)
Metroid Prime (GameCube)
Neverwinter Nights (PC)
The Legend of Zelda (GameCube)
The Sims Online (PC)

Най-добра игра за PC

Age of Mythology (PC)
Command & Conquer Generals (PC)
DOOM III (PC)
Neverwinter Nights (PC)
Star Wars Galaxies: An Empire Divided (PC)

Team Fortress 2 все пак ще има

Дълго разработваната игра на Valve Team Fortress 2, която в последно време бе отписана от повечето геймъри, все пак ще се появи на бял свят. От Valve съобщиха, че почти са приключили работата по графичната част на играта като са заменили вече остарелия Quake II engine с разработена специално за TF2 графична система. Самата игра вероятно ще се появи чак догодина, но още в следващите месеци ще има повече информация за потенциалния убиец на Counter-Strike.

Battlecruiser Generations



Derek Smart не се отказва. Въпреки катастрофата, наречена Battlecruiser Millenium, която бе еднородно оплюта от пресата в цял свят, той обявя, че възнамерява да направи и четвърта част на поредицата Battlecruiser. Предварително планираното разширение на Battlecruiser Millenium няма да бъде издавано, а вместо него ще се появи изцяло нова игра, която ще предлага подобрена графика, доста нови кораби и стотици планети, които ще чакат да бъдат изследвани от космическите капитани.

DOOM III

■ Id Software/Activision ■ First Person Shooter ■ TRD: 2003

Голямата крачка
напред към
фотореализма
при игрите



Сцени като тази сигурно ще ви накарат да играете на светната лампа или поне с компания за кураж.

Седмици преди тазгодишното шоу E3, състояло се от 22 до 24 май, бе обявено, че третата серия на Doom ще бъде представена на експото, а журналистите и редовите геймъри направо изкрейзиха при тази новина. Нямаше сайт, посветен на развлекателната индустрия, който да не написа поне няколко реда, за да привлече вниманието на тръпнещите в очакване фенове на култовия франчайз. Дори CNN, които относително рядко отразяват геймърски събития, не пропуснаха да споменат за еуфорията коло Doom III. Няма да е преувеличено, ако се каже, че почти всички останали PC игри, представени на E3, потънаха, бледнееха и се губеха в сянката на новия Doom.

Иван Георгиев
ivan.g@pcclub-bg.com

Показаното официално на E3 е определено като ранна алфа, версия 0.01. При това не самата игра, а филмче с енджина на играта, което дава ясна представа какво можем да очакваме.

Историята

Действието се развива през идния век, 2145 година, когато голямата корпорация Union Aerospace е колонизирала планетата Марс и на нея се провеждат странни засекретени изследвания, охранявани строго от армейски части.

Първите минути от представеното филмче ни отвеждат именно при въпросната марсианска лаборатория, или по-точно изследователски център с колосални размери. Вниманието ни се приковава на няколко войници, стоящи на своите постове и разговарящи помежду си. Единият от войниците си сваля каската и тогава става ясно защо е целият интерес към новия Doom. Триизмерните модели на персонажите съвсем спокойно могат да се оприличат на тези, които познаваме от филмчетата на Blizzard към Diablo 2 или дори Final Fantasy: The Spirits Within, но В РЕАЛНО ВРЕМЕ. И тук не иде реч само за броя на полигоните в моделите им (1500 полигона само за ли-



Сенките в реално време правят лицата на тези зомбита дори още по-зловещи.

цата), а за фината анимация и на най-малките мускули, позволяващи видимо изражение и на най-дребната емоция. Синхронът на движението на устните с изричаните реплики е перфектен!

Филмчето продължава с това как една фигура се промъква покрай войниците и те не ѝ обръщат внимание, а и защо ли да го правят – това е просто един от изследователите. Но не е съвсем така. Камерата показва лицето на тайнствения тип и вие вече знаете, че не му е чиста работата. Изражението му е особено, а всичките мрачни подозрения се потвърждават от сенките, които злокобно играят по физиономията му, придавайки почти нечовешки облик. Мистериозната персона провежда кратък разговор с някого, явно негов шеф, казва, че всичко върви по план и секунди по-късно



на силите на мрака. Анимациите и кинематографичният подход към сцените на демоничното нападение са блестящи. Стават свидетели на болката, която изпитват жертвите, докато адските духове превземат телата им – очите се изцъклят, кожата губи жизнения си тен до посивяване, а накрая цялото тяло придобива нечовешки контури и се превръща в изчадията, които познаваме от старите серии. Само че много по-детайлни и къде-къде по-страшни.

Както ръководителят на проекта, Джон Кармак, казва във всички свои интервюта, Doom 3 е нещо повече от балсам за очите. Акцентът на играта е върху персоналното изживяване на играча и върху ужаса – ужас, който ще направи игри като Aliens Versus Predator 2 и Resident Evil да изглеждат като серии на "Том и Джери". Това ще бъде постигнато по всякакви възможни начини. Вече споменах за мимиките, които ще бъдат видимото изражение на страха, но той първоначално ще бъде постигнат чрез старателното планиране на сцените и мрачната обстановка, осветена от слаба призрачна светлина – причина за още по-протесни сенки. От показаното филмче могат да се извадят няколко подходящи примери, илюстриращи идеите на id Software и по-специално на Фред Нилсон (познат с работата си по компютърните анимации AntZ и спечелилия Оскар Shrek). В една от тях главният герой се оглежда в огледало, когато внезапно вижда не само своето отражение, а и това на зъбат демон, идващ все по-близо и близо... В друга сцена героят върви по слабо осветен коридор, когато иззад близкия ъгъл се проточва сянката на зомби, предвещаваща нежелана среща. Дори смъртните анимации са на невиждащо ниво. Не само ще се видят проснати бездиханни на земята, но чудовището, което ви е убило, ще започне да ви влечи в неизвестна посока, а тялото ви ще оставя мазна кърва-

Реалност и Ад се сливат в едно!

Отваря се междупространствен портал, от който нахлуват призрачни създания. Първите жертви са войниците, познати от началото на филмчето, а не след дълго целият изследователски институт става владение

Добре дошли на Марс! Свикнете с мисълта, че ще сте специалистът на заведението...



Max Payne 2

На експото бе обявено, че Take 2 са закупили правата върху търговската марка Max Payne. Според тях до края на 2003 година ще видим продължение на хитовия екшън. По всяка вероятност разработката отново ще бъде поверена на Remedy, за което те ще получат 8 милиона долара. До момента не са известни никакви подробности за играта.

Jumpgate Episode 2



На E3 Скот Браун от Net Devil представи разширението за хитовата online стратегия Jumpgate. То се нарича Jumpgate Episode 2: Attack of the Conflux и ще излезе през лятото. В него освен значително разширена свобода на действие ще можете да изследвате цяла нова галактика и да строите собствени бази.

Imperium Galactica 3



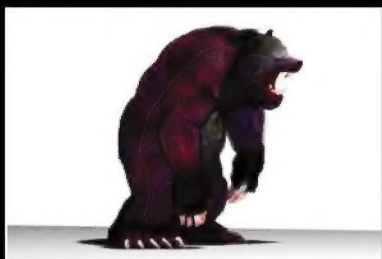
Един от гвоздеите в представянето на германската компания CDV Software на шоуто в Лос Анджелис бе дългоочакваното продължение на Imperium Galactica. Играта трябваше да излезе още миналата година, но бе отложена, за да могат програмистите да доизпипат геймплея. В третата част освен зрелищни космически битки отново ще можете да се занимавате с мениджмънт на големи космически държави. Според последните информации от CDV стратегията ще излезе през есента.

Rayman 3



UbiSoft демонстрираха почти готова версия на новия Rayman, който трябва да се появи на пазара за Коледа. В новото издание акцентът е преместен върху битките. Според очевидци, играли Rayman 3, особено босовете са впечатляващи. Дизайнерите на UbiSoft са се погрижили освен шарена графика отново да има и забавни ефекти – така например единият бос е вещица, която първо трябва да превърнете в жаба, за да можете след това да я разфасовате на спокойствие с вашите юмруци. В играта ще има и голямо количество скрити нива, както и въздушни битки.

Black & White 2



На E3 Lionhead съобщи, че усилено работят по продължение на нестандартната стратегия Black & White, която бе едно от най-нашумелите заглавия миналата година. Black & White 2 ще предлага подобрена графика, нов изкуствен интелект и доста разширен геймплей. От Lionhead обещават също така да отстранят и всички посочени от феновете недостатъци на първата част. Засега не е известно, кога точно ще се появи продължението.

Expansion за Civ III

Civilization III: Play The World ще се нарича този expansion за третата част на знаменитата стратегия. Ще бъдат добавени осем нови цивилизации, разширен multiplayer, нови терени, нови features – например Radar Tower. Ще има и допълнения към интерфейса, но те ще са много минимални и по-скоро за поправки на бгове или най-елементарни недоглеждания – като например командата "auto-bombard". Дано след това да не се налага пак да чакаме излизането на цял куп patches.

ва следа. В най-обикновения случай ще видите как демон си играе с жалките ви останки, броени секунди преди да откъсне главата и да я глътне. Със задължителното хрускане и мляскане, разбира се.

Има още нещо, което искам да кажа тук, а то е, че това ще е първият екшън на id Software, който ще е с осезаемо по-бавен в сравнение с други продукти от жанра. Целта е играчът да усети търсения реализъм, да забележи живия свят на Doom 3 правдоподобно, а не да хвърчи като ракета и всичко наоколо да е като на забавен кадър. Според създателите няма причина за притеснения, че бавното действие ще е отегчително за феновете на бързи игри като Quake.

Оръжията са тема табу,

но почти сигурно е, че ще видим познати "играчки" като пистолет, assault rifle и machine gun. От тази ранна алфа версия на играта става ясно, че повечето оръжия ще изискват сравнително често презареждане, което пък отнема ценно време при масовите мелети. Това време обаче може да бъде намалено на по-късен етап от разработката или да бъде запазено за реализъм.

Чудовищата от своя страна ще наподобяват тези от първите две серии и няма как е да е другояче като се има предвид, че

Doom 3 не е продължение

на предишните части, а доста разширен и усъвършенстван римейк на Doom 1.

Въпреки частичните прилики със старите познания, гадините ще са много по-зловещи и значително поумни (разбирайте AI), а и ще видим

съвсем нови създания. От показаните на E3 ясно могат да се различат следните видове:

- въоръжено зомби-войник
- хуманоидно дебело зомби
- четирикрако кучеподобно чудовище
- нормално зомби с човешки ръст
- малко четирикрако зомби, което може да скача високо и да хвърля огнени кълба
- бързоно зомби, наподобяващо Reaver от Quake 1
- човекоподобно зомби, което има пипало вместо едната си ръка и го ползва като камшик
- двуног гигант с огромен ръст и силно развита мускулатура

Твърде вероятно това са само малка част от всичките типове врагове, но останалите засега не са известни и, предполагам, ще са нещо по-така от поредния разред зомбита.

Музиката

по всичко личи, че ще е на Trent Reznor от групата Nine Inch Nails. След като той присъства във филмчето за играта, което можете да намерите на диска към списанието, и говори за озвучаването, както и фактът, че е отговорен за музикалната атмосфера на doom-ския щанд на E3, е естествено да се направи такава предположение.

Сигурното обаче е, че едно филмче от алфа версията, дълго само 10 минути, успя да хвърли всички в екстаз и само нови предположения могат да се изкажат за това какво ни очаква, когато играта излезе на пазара някъде към края на 2003 г. Дотогава ние се ангажираме да ви държим в течение за новостите около Doom 3, които, надяваме се, ще излизат по-често сега, след като id Software вече размътиха представите на феновете си за революционна визия и жанра на шутърите като цяло.

Дебелите зомбита рядко идват сами...





No One Lives Forever II

■ Monolith/Sierra ■ First Person Shooter ■ TRD: 2002



С оригиналния си хумор, непотворимата атмосфера и буквално перфектния солов геймплей играта No One Lives Forever (NOLF) си осигури вечен живот в сърцата на геймърите. На тазгодишното E3 бяха разкрити подробности за нейното дългоочаквано продължение

Боян Спасов

boian@pcclub-bg.com

За тези, които не са играли оригиналната игра, ще поясня, че действието се развива в края на 60-те, а хумористичната сюжетна линия е вдъхновена от шарено-хипарската атмосфера на онова време и пародийно-шпионските филми ("Отмъстителите", "Остин Пауърс", "Джеймс Бонд"). На пръв поглед това може би не звучи особено завладяващо, но играта бе наистина превъзходна и поне аз не познавам човек, който да е останал недоволен от нея. В продължението NOLF 2 отново ще се вживеем в ролята на чаровната тайна агентка Кейт Арчър, превърнала се в Немезида за суперзлодейските грандомански планове на криминалната организация H.A.R.M.

Работата по това заглавие е в напреднал стадий – очаква се играта да бъде завършена до края на тази година. По всичко си личи, че външният вид ще е превъзходен – новият Lithtech Jupiter енджин поддържа такива екстри като свръхдетайлни климатични ефекти и невиджано подробни и разнообразни анимации на персонажите. Обърнато е внимание дори на такива дребни детайли като движението на тревичките от вятър

ра. Очевидци от изложението E3 разказват с небивал възторг за демонстрацията на играта, в която е било показано колосално торнадо, отнасящо каравани, огради, лампи и хора по пътя си. Авторите разкриха подробности и за светлинната система, поддържана от новия енджин, която ще позволява на играчите да премахват светлинните източници като прострелват лампите или просто развинтват крушките с ръка...

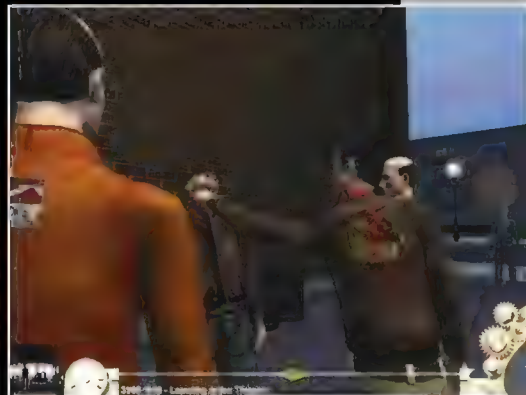
Можем да бъдем сигурни, че оригиналният хумор ще се върне с пълна сила и в продължението – Кейт ще се изправи срещу комични руснаци, приказливи френски мимове и мистериозни ниндзи от женски пол. Едно от новите оръжия ще е... банан. Или по-точно бананова кора, която, поставена на пода, ще предизвика елегантното падане на нищо неподозиращия патрулиращ противник. Естествено арсеналът на Кейт ще бъде попълнен и с доста по-сериозни оръжия, както и нови високотехнологични играчки.

Авторите обещават, че ще поправят малкото грешки, които са допуснали в първата игра. Например в продължението няма да има изнервящо дълги анимации, които бяха характерни за NOLF.

Играта ще поддържа мултиплейър, но само в кооперативен режим. Изненадващо няма да бъдат включени стандартните игри като Deathmatch и Capture the Flag. Това решение може би ще възмути много мрежови манажи, но то не е чак толкова странно, тъй като в оригиналния NOLF тези игрови режими никак не бяха на почит. В крайна сметка чарът на тази игра си остава точно в соловата кампания, което я отличава от почти всички други 3D-екшъни на пазара.



Republic след половин година

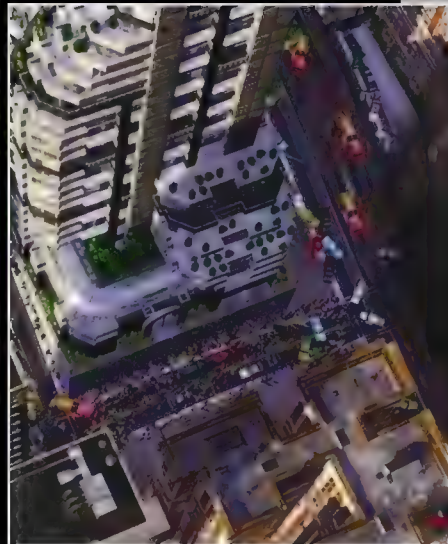


Дългоочакваният симулатор на социалистическа държава Republic вече е в доста напреднал стадий на разработка и ще се появи до края на годината.

Silent Hill 2 ще се появи за PC

Конзолен хит Silent Hill 2 ще зарадва и PC геймърите. Това стана известно по време на презентацията на Konami на E3. Играта ще се появи на пазара през следващата година, докато другият мегахит на японците – Metal Gear Solid 2 ще излезе още тази есен. Клип от MGS2: Substance можете да намерите на диска към настоящия брой.

EA показаха Sim City 4



Electronic Arts за пръв път демонстрираха публично четвъртата част на Sim City. Самият геймплей на практика е запазен спрямо предишните издания на играта, но са направени доста оптимизации по интерфейса, а освен това SC4 ще предлага и изцяло обновена графика. За феновете на The Sims пък е предложена специална опция, която позволява да импортирате в Sim City 4 вашите семейства от The Sims.

Unreal Tournament 2003

Продължението на UT е почти готово и гласи много изненади

■ Digital Extremes ■ unrealtournament2003.com ■ 1st Person Shooter ■ TRD: Q3 2002

Според казаното и показаното на E3 играта **Unreal Tournament 2003**, доскоро известна като **Unreal Tournament 2**, е почти готова, остават дребни доизкусявания и ще е на пазара до месец юли тази година.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

На експото бе демонстрирана почти завършена версия на UT 2003, но журналистите имаха възможност да се запознаят само мрежовия режим, върху който е кипял усилен брейнсторминг, съдейки по промените, направени спрямо първата серия.

В UT 2003 играчите ще се натъкнат на доста променени като ефективност оръжия. Още отсега можете да забравите за евтините трикове с rocket launcher-ите и тяхната възможност да изстрелват по 6 ракети! Същото важи и за останалите попълнения в арсенала, които ще нанасят щети в доста по-

малък радиус. Основната идея е да се избегнат лесните фрагове, а играчът да отдели повече време в разучаване на специфичните особености на всяко пушкало. Ще можете да ползвате супер-оръжия като tag-rifle, с която маркирате цел, а останалото оставяте на сателитния лазер и неговия možen откос.

Интересна е идеята за специалните умения на персонажите, които ще се придобиват след събиране на адреналин под формата на pick-ups или от повалените противници. Сред тези умения се нареждат двойният скок и възможността да бутате стени, но със сигурност ще има и много други. Друг начин за придобиване на повече умения е да направите поредица бързи попадения, headshot и т.н.

Няма много данни за соловата кампания, но от Digital Extremes обещават, че тя няма да е претупана, а ще има няколко оригинални режима като този, в който ръководите отбор ботове с серия от игри.



Unreal 2: The Awakening

Играта-магнит за геймърското внимание

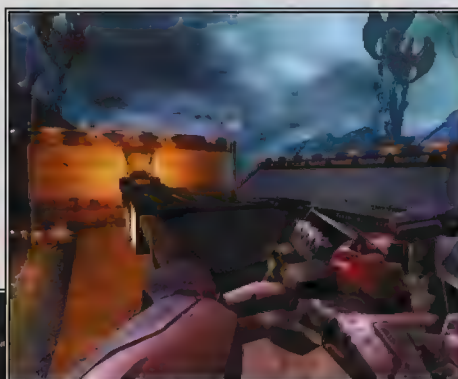
■ Legend Entertainment ■ www.unreal2.com ■ 1st Person Shooter ■ TRD: 2002

Не веднъж сме писали за втората серия на Unreal, но няма как да не го направим отново, тъй като **The Awakening** бе един от най-красивите шутъри на експото, изоставащ единствено от абсолютния фаворит **Doom III**.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Този път изобщо няма да говорим за графиката, тъй като нееднократно е ставало дума за нея, а за другите елементи, върху които работят разработчиците. Едно от най-съществени неща, които ще отличават Unreal 2 от останалите конкуренти в жанра, са разнообразните оръжия. Освен стандартния пистолет и помпата можете да очаквате всевъзможни извънземни офанзивни средства, които не само са с изчакан дизайн, но ще могат да ползват различни муниции. Това обаче не се отнася само за инопланетния арсенал, но и за по-стандартния - например един вид rocket launcher ще може да работи с 6 различни типове гранати.

Според създателите в Unreal 2 ще се натъкнем на всевъзможни



видове врагове, чиято бройка непрестанно се мени с всяко поредно изказване, но със сигурност ще е над 20. Всеки вид от своя страна ще има по няколко модификации. Да речем, пехотинците ще се делят на 4 под-вида, а те пък от своя страна на light, medium и heavy, в зависимост от екипировката и уменията им.

В предишни броеве описахме част от враговете, но на E3 станаха известни повече подробности като тази, че те ще имат своя уникална силна черта, слабост, и метод на атака. Демонстрираните примери включват механизирани раса, която може да поправя елиминирани си воини с помощта на малки управлявани от дистанция роботи (drones). За да се отървете трайно от представителите на тази раса, ще трябва да унищожите и техните drones. Други извънземни пък са титанично големи и ще можете да бродите в тялото им, да атакувате имунната им система, докато се пазите от паразитите в stomasите им.

Unreal 2 е в напреднал стадий на разработка, но едва ли ще я видим завършена преди края на есента на тази година.

007 NightFire

■ Electronic Arts ■ www.ea.com ■ 1st Person Shooter ■ TRD: Q4 2002

След като разработката на *The World Is Not Enough* за компютър – предишната игра за Джеймс Бонд – бе спряна неочаквано само месеци преди нейното приключване, PC-геймърите не знаеха дали някога могат да очакват нови приключения на 007 на мониторите си. Отговорът дойде година по-късно, както и доказателството на E3.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Gearbox Software и EA подготвят *NightFire*, нова игра за Джеймс Бонд, която ще се появи не само за конзолите, но този път и за PC. В това приключение главният герой с кодово название 007 ще се сблъска с нов злодей на име Рафел Дрейк, който, както всички екцентрични умници, иска да владее света.

До момента се знаят факти само за соловата кампания, която ще се състои от многобройни мисии, пръснати

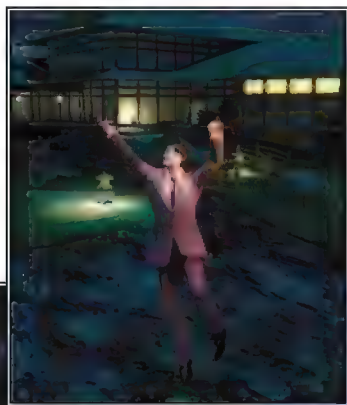
из всякакви екзотични места на планетата, че дори и извън нея. Може да очаквате операция в австрийските Алпи, гмуркане във водите на Южния Пасифик, дори разходка при нулева гравитация до космическа станция.

NightFire засега изглежда несъпоставим в графично отношение с останалите предстоящи да излязат заглавия от жанра, но авторите обещават богат на емоции изживяване и задълбочен геймплей. През по-голямата част от времето ще гледате през очите на Бонд, типично за всеки first person екшън, обаче при по-напечените моменти камерата ще преминава в трето лице, за да се постигнат кинематографични ефекти.

Същността на мисиите образно може да се раздели на два вида – екшън и тайно промъкване, а за още по-достоверния облик на популярния герой често ще го срещате в компанията на красиви дами, пред които ще трябва да демонстрирате неустойчивия си чар.

Оръжията ще са реално съществували, а неизменна част от екипировката ви ще са всевъзможните джаджи на Q, които за първи път в игрите за Бонд ще можете и да ъпгрейдвате.

Все още непотвърдено за PC версията остава дали ще има опция за преследване с автомобили, но до зимата на 2002, когато играта трябва да е готова, вероятно ще имаме повече информация.



Deus Ex 2 Invisible War

Как Ion Storm и Eidos се целят нависоко?

■ Eidos Int. ■ www.deusex2.com ■ FPS ■ TRD: 2003

Тази година на Electronic Entertainment Expo бяха показани всевъзможни игри за всякакви платформи, но сред шутърите продължението на *Deus Ex* бе един от по-обещаващите продукти. Не само заради носталгичните чувства към първата серия, но и заради перспективните идеи в основата на *Invisible War*.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Действието се развива около 20 години след финала на оригинала, когато светът тепърва започва да се възстановява след жестока икономическа катастрофа. Религиозни и политически опортюнисти решават да се възползват от хаоса и да подчинят правителствата на своята програма, а властта в този удобен момент би им помогнала да наложат диктатура за много дълго време. Вие трябва да ги спрете!

Един от основните елементи в геймплея на оригинала бе възможността да се промъквате скришом покрай враговете. Във втората част тези ключови моменти ще се завърнат, но на по-високо ниво. За първи път сенките в реално време и криенето в тях ще са неизменна част от пътя ви към успеха, или съответно ще водят до пълен провал. В *Deus Ex 2* ще можете да правите биотехнически модификации на героя си, така че той да вижда през стените, да скача 12 метра високо, да става неуловим за радарите...

Решенията, които взимате, ще водят до различни финали, което ще бъде предпоставка да превъртите играта няколко пъти. Също така много от възможните методи за минаване на заплетени ситуации ще бъде по-мирен и безкръвен път.

Показаното на E3 е оскъдно, заради началния стадий на разработка, но достатъчно, за да предизвика нужния интерес, който ще поддържа и занапред.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Липсваха ли ви ценгетата от NFS 3? След две серии на Need for Speed, в които на практика липсваха, те ще се завърнат в Hot Pursuit 2 – по-бързи и по-безкомпромисни от всякога...

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Шестото поредно издание на популярната поредица Need for Speed съвсем скоро ще бъде завършено и от показаното на E3 можем да очакваме завръщане към класическия геймплей, който липсваше на геймърите в предходните две части.

Гонките с пазителите на реда бяха една от най-големите атракции в NFS 3 и те ще бъдат в центъра на събитията за новата игра. Hot Pursuit 2 ще има няколко невиджани досега режими със звучни имена като "Be The Cop", в който ще можете да се състезавате с приятел в залавянето на нарушителите, и режим "Top Cop", който не е ясно какво ще



Ще успеят ли Electronic Arts да покрият очакванията на феновете?

■ Electronic Arts ■ www.needforspeed.com
■ Racing ■ TRD: Есен 2002

предлага, но авторите гласят опция да преследват бандитите, докато се опитват да ви се измъкнат пеша.

Hot Pursuit 2 ще има и стандартните за състезателните игри опции "Single Race" и "Championship".

По-голямата част от феновете бяха разочаровани от NFS: Porsche Unleashed, защото изборът на автомобили бе ограничен до различни модели на една марка. Новата серия няма да е софтуерна реклама на поредния концерн, а ще можете да управлявате над 24 екзотични возила на Ferrari, Lamborghini, Porsche и Mercedes.

Трасетата ще бъдат напълно издържани в най-добрите традиции на Need for Speed и ще са с дължина около 25 километра.

Визуално Hot Pursuit 2 не впечатлява с добра графика, но до края на разработката има още време, през което дизайнерите трябва да вложат повече умения, иначе новият NFS няма да се пребори с новата вълна от виртуални ралита, която ще залее PC-геймърите.

RalliSport Challenge

Красив, бърз и забавен... перфектният рейсър!

■ Digital Illusions ■ www.xbox.com/rallisportchallenge ■ Racing ■ TRD: 2002



RalliSport Challenge (RSC) вече си спечели уважението на критиците като игра за Xbox, но компютърните геймъри още тази година също ще могат да й се насладят във версия за PC, дори да направят корекции в личните си класации за най-добри виртуални авто-състезания.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

За разлика от задаващия се нов Need For Speed, рейсърът на Digital Illusions не само изглежда невероятно красиво, но също така има шансове да се намести трайно в сърцата и харддискете на компютърните геймъри.

Въпреки че изглежда напълно реалистично в графично отношение, RalliSport Challenge ще има съвсем малко допирни точки със заглавията, които търсят симулация на шофиране. Ще можете да вдигате доста по-високи скорости от тези на реално съществуващите марки автомобили, чиито модели ще видите в играта. Освен това авторите не искат да се отплесват с излишни занаяния по заледените участъци или стръмните възвишения на някои писти, за да не се убива забавният елемент на геймплея, който преди всич-

ко ще се води от правилото "газ до ламарината". Същото важи и за повредите по возилата – те ще имат само козметична проява, но няма да влияят на управлението.

За RSC са лицензирани 29 модела, сред които такива на Ford, Volkswagen, Toyota, Peugeot, Mitsubishi, Subaru, Opel, Citroen, Lancia, Nissan, Audi, Suzuki и мн. др. По-екзотичните марки ще бъдат скрити и ще могат да се "отключат" при определени постижения на играча.

Пистите пък ще бъдат около 48 и ще съответстват на режимите за игра, които са Hill Climb (планински възвишения), Rally (без особености) и Ice Racing (заледени участъци).

Ако всичко върви по план, трансляцията на RalliSport Challenge за PC трябва да завърши до края на лятото.



RETURN TO CASTLE Wolfenstein Enemy Territory

■ Mad Doc ■ 1st Person Shooter ■ TRD: 2002

На Е3 бяха представени няколко разширения за вече появили се на пазара игри, които според очакванията ще бъдат не по-малко хитови от своите първообрази. Дали това ще стане обаче, ще разберем до края на тази година, когато всеки един от долуизброените експанжъни трябва вече да е пуснат в продажба.

Иван Георгиев

ivan-g@pcclub-bg.com

Едни от най-честите критики към последния Wolfenstein беше краткостта на играта. Тези, които са били разочаровани в това отношение, могат да отдъхнат, защото В. J. Blazkowicz скоро ще се завърне, за да нарича още фашистки седалищни части. Излишно е да казвам, че това разширение, наречено Enemy Territory, ще е на цената на цяла игра, но ето какво можете да очаквате за парите си:

Mad Doc и Splash Damage, които се занимават с разработката, не бяха готови да покажат много от новата солова кампания на разширението, но споделиха, че тя ще се състои от поне десет нови мисии. Не е ясно и как ще се развие историята, както и дали замъкът Wolfenstein ще присъства под някаква форма, но като се има предвид, че той липсваше през по-голямата част на пълната игра, а тя стана хит, това едва ли е

от особено значение.

На еспото бяха демонстрирани предимно нововъведенията за мултиплейъра. За него съществени за геймплея ще бъдат новите оръжия, сред които е вид мощен гранатомет и малка, но деструктивна мина, която ще може да се поставя навсякъде по терена. Неизвестно е дали някое от тези оръжия ще се появи в соловата кампания, но е сигурно, че и там ще има поне няколко допълнителни пушки.

Тези от вас, които харесват мрежовия режим на RtCW, могат да очакват няколко нови класа персонажи, както и въвеждането на инженерски способности. Нов клас ще бъдат т. нар. тайни агенти, които ще могат да взимат униформите на мъртвите вражески войници и да се дегазират до неузнаваемост като ползват чуждата самоличност. За да не бъдат разпознати по-дълго време, те трябва избягват стрелбата, да разчитат на потайност, и то в по-закътани местенца на картата,



защото, ако опонент задържи курсора на мишката върху тях, ще се появи името с истинската самоличност... и мотиви. Също така агентите ще бъдат въоръжени с карточницата със заглушител, която преди не бе налична в мрежовия режим.

Инженерите от своя страна ще могат да строят защитни установки. Например, ако са на страната на нацистите, ще могат да издигат отбранителни вишки, а американските им еквиваленти ще строят мостове, улесняващи превземането на вражеската база. Тези, а и други творения на инженерската мисъл ще могат да се изграждат на строго определени места по терена, а също така да се разрушават.

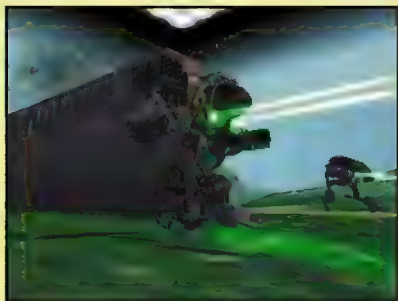
Надяваме се скоро да имаме повече информация за RtCW: Enemy Territory, експанжънт на една от най-качествените компютърни игри от тази година.

Empire Earth: The Art of Conquest



Експанжънтът на Empire Earth ще добави нова, петнадесета епоха към вече съществуващите 14. След като в оригинала играчите създадоха своя империя на Земята, идва времето за покоряване на космоса. Очаквайте битки с лазери, светлинни мечове и други високотехнологични машини.

Mechwarrior 4: Mercenaries



Този add-on ще бъде самостоятелен – няма да изисква копие на MW4, и ще предлага 40 съвършено нови мисии, над 35 нови mech-a, възможност за контрол над две групи от по 4 машини.

Предполага се, че новите турнирни битки ще бъдат хитът сред феновете на поредицата.

Grand Theft Auto: Vice City



Първоначално Vice City бе обявена ексклузивно за PlayStation 2, но после добавиха, че това се отнася само за конзолите. Поредното издание от поредицата GTA ще се появи и за PC, но пак след премиерата за PS2. Носят се слухове, че компютърната версия ще бъде пусната като експанжън за третата серия, обаче до момента няма потвърждение. Действието във Vice City ще се развива през 80-те години на миналия век в град на корупция и злоупотреби със служебно положение.

INDIANA JONES

AND THE EMPEROR'S TOMB™

■ Lucas Arts/The. Collective ■ www.lucasarts.com/products/indiana ■ Action ■ TRD: 30.XI.2002



Интересен сюжет, силни емоции, сложни герои, както и най-идейно замислените екшън-сцени, които някога съм виждал – така помня филмите за Индиана Джоунс. Те са шедевър, чийто дълбок замисъл не може да се побере в определението "приключенски филм". А и знаете ли... носят се слухове, че преди години колегата Икономов станал студент по археология именно заради Инди.

Веселин ЖИЛОВ
sizyus@abv.bg

Lucas Arts решиха за пореден път да пренесат любимия ми герой на компютърния монитор. За разлика от предишните игри от поредицата (вижте карето), тази ще е ориентирана повече към екшъна. Загадки все пак ще присъстват, но като подправка към основното ястие. Това е жалко, но предвид факта, че по-сложните и оплетени third person-и не се оценяват от масовия геймър, е напълно разбираем ход от страна

на Lucas Arts и The Collective.

Действието се развива преди събитията в "Индиана Джоунс и храмът на обречените"

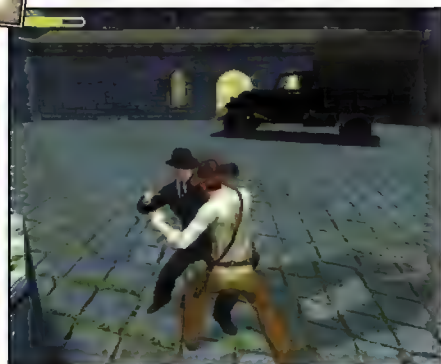
Престъпна азиатска групировка, известна като Триада на Черния дракон, и германски наемник, Albrecht Von Beck, са сключили зловещ съюз. Тяхната цел е да открият Сърцето на Дракона – черна перла, която дава на притежателя си способността да контролира умовете на хората. Според слуховете, тя е погребана в криптата на първия китайски император. Тайнственият артефакт е бил скрит за повече от две хиляди години.

И двете заинтересовани страни имат голяма полза от перлата. Нейното свойство (да подчинява отделната човешка личност) е безценно както за авторитарното общество на нацистите, така и за китайския мравуняк.

С Инди се свързва Marshal K'ai, азиатски бизнесмен, който моли нашия герой да му помогне да върне перлата на правителството на Китай (имам предчувствието, че и на този човек не му е чиста работата). Нещата се усложняват от това, че Инди трябва да преброди света, за да открие трите разпръснати парчета на Драконовия печат – ключ, който отваря криптата на императора. Асистентката на K'ai, красивата азиатка Mei Ying, става спътница на Инди в неговото приключение.

Може би това звучи като поредното екшън-археологическо клише? Всъщност истината е, че това ВЕЧЕ е клише, тъй като от излизането на

Обърнете внимание на реалистичните сенки.



МИНАЛОТО

Най-важните игри на Lucas Arts за Индиана Джоунс досега са:

- **Indiana Jones and the Infernal Machine** - Това е third person, който имаше доста недостатъци. Наред с това имаше много интересни пространствено-логически нива. Малко преди края си играта се превръща в малък шедевър на триизмерния дизайн. За съжаление трюмавата механика на геймплея, наред с прекалено интелектуалния момент, застъпен в по-горните нива, отблъсна доста хора. Авторът на тази игра е същият, който е създал и Indiana Jones and the Fate of Atlantis - великолепен куест, чиято история се разклонява в три посоки. Така на едно и също място с едни и същи герои се случват съвсем различни неща. Играта може да мине играта, тървайки по пътя на интелектуалеца, решаващ сложни загадки, да избере пътя на самотния авантюрист или да сподели приключението с Sofia Hargood - красивата спътница на Инди. Сюжетът първоначално е бил замислен като четвърта част на едноименния филм. По-късно на неговия автор са дадени пълномощията поне да го превърне в игра.
- **Indiana Jones and the Last Crusade** - куест по едноименния филм. Играта е доста стара и макар че (за времето си) налага стандарти в жанра, едва ли ще се понарави на разглезения от днешните технологии геймър.

филмите за Индиана Джоунс нататък киното и компютърните игри безразборно плагиатстват от основите, поставени от тази култова поредица. А и както казва Стивън Кинг: "Всичко вече е измислено, номерът е да го напишеш така, че хората да си помислят, че го виждат за първи път".

В играта ще ви се наложи да изследвате различни места и да събирате информация и артефакти. Но, както вече казах, макар че ще търсите ключове и други предмети, за да получите достъп до отделните части на нивото, ударението е поставено върху екшъна.

Хвърлени са много усилия за да бъдат включени в играта убедителни и ефектни ръкопашни схватки. Авторите полагат усилия противниците да се държат адекватно и когато се заформят по-големи мелета. Само с двата бутона на мишката (система, позната ни от Oni) ще можете да правите най-разнообразни комбита, удари и подли номера в боя. Можете да обезоръжавате враговете си и да използвате оръжията им. Можете да ги налагате и с предмети от околната среда – лопати, столове, крака от маси. Не бива да забравяме и камшика на Инди, който ще му помага в борбата и – както някои от вас вече са се досетили – при преодоляването на огромни пропасти.

Героят е доста добре анимиран. Той може да се крие, прилепен до някоя стена, да скача и да се захваща за ръбовете на скалите, да се катери по вериги и да се спуска по въжета. Има динамични сцени, където вашата бързина е от значение за оцеляването ви в критични ситуации като срутане на мостове, пропадане на подови настилки и т.н.

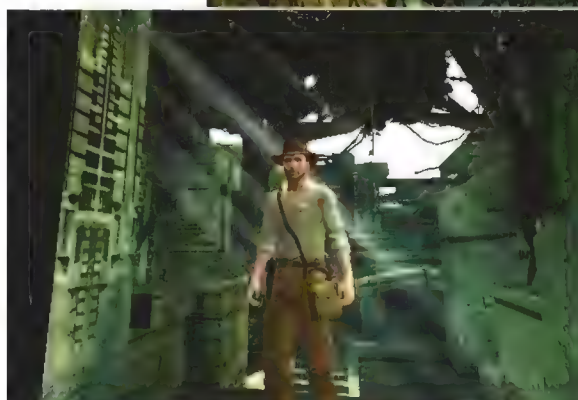
Освен това ще има немалко преследвания с различни превозни средства. Машините, които участват по един или друг начин в играта, са въздушни, наземни, водни, подводни... Най-важното е, че са изключително екзотични –

гондоли, рикши, иска ми се да вярвам, че мярмах и дирижабъл

и носят духа на времето, в което се развива действието.

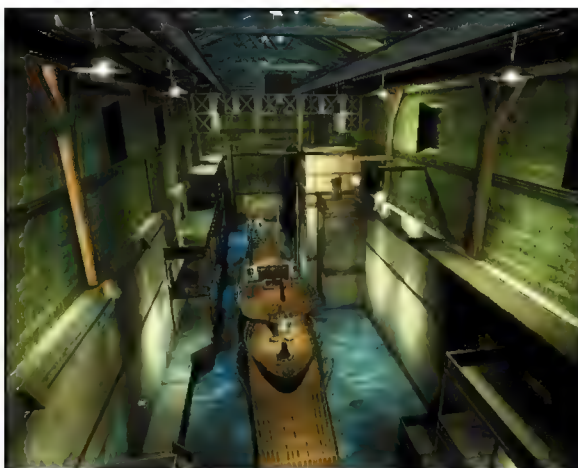
По време на самата игра, предвратително скриптирани събития ще внасят още повече напрежение в

С помощта на камшика Инди стига до недостъпни места.



Индиана Джоунс се завръща.

Околната обстановка е разнообразна и детайлна.



екшън-сцените. Този тип "режисура" според мен доста допринася за усещането, че се намирате в интерактивен филм.

Представете си типични за филма ситуации (например ръкопашен бой с врагове върху покрива на движещо се превозно средство, което междувременно е атакувано от друг, подобен на него механичен звяр). В краткия trailer, който видях, впечатление ми направи сцена, при която нацистки самолети атакуват нашия герой, а той се отбранява, заел позиция на спирката на планински лифт.

Що се отнася до мястото, където се развива действието... ще видим свят в тази игра! Ще изследваме древен храм в джунглите на Цейлон, средновековен замък в Прага,



подводен палат в Истанбул, планинска крепост в Китай, и с бясна скорост ще минем през улиците на Хонг Конг (както и през градската опера).

Все още не е ясно каква точно ще е ролята на Mei Ying? Дали ще помага в битките и загадките (както например ще правят двете героини в Galleon), дали ще дава "умни" съвети или просто ще се вясва в cut-сцените?

Като казах cut-сцени... Читателю, това е поредната игра, в която cut-сцените са с енджина на играта. Нека поне се надяваме, че ще бъдат изпипани. Все пак, графика е доста добра, макар че това може би не личи от картинките. Нивата са големи, обширни, разнообразни и детайлни. Текстуриите също, въпреки конзолната ориентация на продукта (разработва се както за PlayStation 2, така и за X-box). Енджинът има и някои красиви светлинни ефекти. Цветът на небето и разни дребни детайли (прелитащи есенни листа или птици) допълват картината.

Но как все пак се прави хубава игра за Индиана Джоунс? Има ли някаква формула? Самият Инди би отговорил: "Не знам. Ще го измисля по пътя." И най-забавното е, че импровизациите му успяват. Но дори и късметът да го подведе, той ще остане верен на себе си. Затова вярвам в Инди. Затова вярвам и в задаващото се приключение.



Подводното ниво.

LucasArts на E3 2002

Джегау ще вилнеят и по екраните на персоналните компютри

Изневериха ли LucasArts на PC-геймърите? Напоследък със сигурност изглежда така, защото конзолите от новото поколение винаги се оказват с предимство в техния каталог. Star Wars: Bounty Hunter с Джанго Фет в главната роля и гладиаторската Gladius са само две от новите игри, които поне в близко бъдеще няма шанс да видим на екрана на домашното PC...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

За щастие не сме съвсем пренебрегнати – остават ни новите приключения на Indiana Jones, както и двете дългоочаквани ролеви игри по Star Wars. Като прибавим към тези три заглавия и добрата новина за продължението на Full Throttle, няма съмнение, че репертоарът на LucasArts все още представлява интерес за PC-геймърите, независимо от конзолните им залитания. И така – какво показаха те за PC на тазгодишното E3?

Здравейте, аз съм СЗРО, протоколен дройд...



FULL THROTTLE 2

■ Може би най-радостната изненада, дошла от LucasArts на тазгодишното E3, бе новината за задаващото се продължение на приключенията на рокера Бен. Оригиналният куест Full Throttle излезе през 1995 и направи фурор като една от най-нетрадиционните игри в жанра. Продължението се очаква за PC и конзоли през 2003, а жанрът му е обявен като "екшън-приключение". По думите на авторите играта ще прилича на оригинала, но екшънските елементи ще са реализирани далеч по-добре. За съжаление информацията за момента е твърде оскъдна, но авторите на играта обещаваат конски дози юмручни боеве, хумор и високи скорости.

Star Wars Galaxies: An Empire Divided TRD: декември 2002

Дълго чаканата масивна онлайн Star Wars ролева игра, разработвана в партньорство със Sony Interactive, ще се появи за PC през месец декември тази година, по-късно ще бъдат издадени версии за X-Box и PS2. След премиерата са обещани няколко комерсиални разширения и няколко безплатни допълнения, обогатяващи игровия свят. На E3 бе показано playable демо на Galaxies. Действието в това демо се развива само на пустинната планета Татуин, но във финалната версия ще бъдат включени доста повече светове, в това число познати локации от филма като Набу и Явин 4. Друга закачка с многобройните фенове на филма е появата на познатите лица на R2D2, СЗРО, Баба Фет, Джаба и

Вейдър приема извиненията на горкия бунтовник.

почти всички останали персонажи от филмите. В играта ще се мърнат дори ключови личности като Вейдър и Люк Скайуокър, но те няма да са достъпни като игрови персонажи – иначе веднага биха се появили няколко хиляди Вейдъровци...

Също както при Everquest, идеята на Galaxies ще бъде по-скоро да създаде общество, отколкото предизвикателство. Авторите ни уверяват, че бързите рефлексии и успеваемостта в битките няма да са от първостепенна важност за успеха ви в ролевия свят. Бойната система ще прилича на тази в EverQuest (псевдореалновремева) – героите и чудовищата се атакуват последователно в реално време. Ще има възможност за скокове, прилякане и маневриране в битка.

Ще бъдат достъпни общо осем игрови раси – Родиянци, Мон Каламари, Туай'леки, Хора, Трандошени, Ботанци, Забраки и Уукита. При създаването на героите играчите няма да бъдат рестриктирани от предварително определени "класове". Вместо това техните силни и слаби страни ще се определят от прогреса им в определени умения, свързани в дървовидна структура. В процеса на игра можете да си изберете определена професия, с която да персона-



Не знам дали това е R2D2 или някой негов двойник, но планетата със сигурност е Татуин.

лизира герою си. Ще има както батално ориентирани професии (ловец на глави), така и съвсем миролюбиви (шивач, лечител). Игралците ще могат да станат дори джедаи, но това няма да е никак лесно. Ще има и "тъмни" джедаи, включително такива, размахващи двойни светлинни мечове, подобни на този на Дарт Маул. Героите често ще бъдат придружавани от спътници и помощници – примерно конструирани от тях дроиди или обучени домашни любимци. В синхрон с "community"-духа на играта играчите ще могат дори да си строят къщи, кръчми или магазини и се очаква постепенно да израснат огромни поселища, управлявани, както си му е редът, от кметове, старейшини и т.н. Градската управа ще е съставена от играчи, които ще имат извънредни правомощия – например да определят местните закони или да поръчват защитни установки, минни полета и бойни роботи, за да охраняват градовете си.

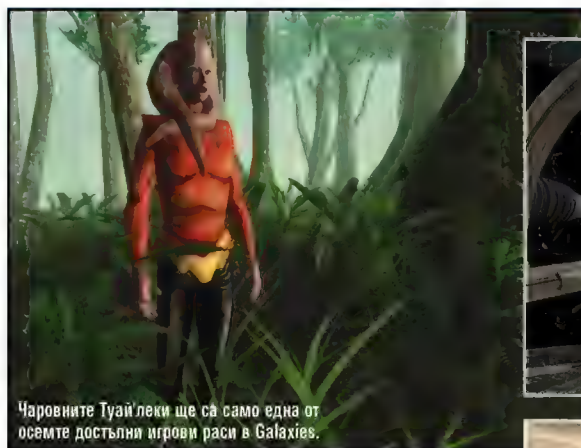
Убитите герои ще бъдат съживявани в специални клонинг-центрове, така че няма опасност по случайност да загубите развития си герой. Естествено това съживяване ще ви струва скъпо и няма да е причина играчите да се отнасят безотговорно към героите си.

Игралците ще могат да се присъединят и към трите огромни фракции – Империята, Бунтовниците и Хътяните. Ако се издигнете в достатъчно висок ранг, в тази фракция ще може да командвате цели отряди от неигрови персонажи (примерно батальон имперски шурмоваци).

Като заглавие SW: Galaxies определено звучи много интересно, особено за хардкор SW-феновете, като мен. Жалко само, че масивните онлайн ролеви игри обикновено изискват месечни такси и SW: Galaxies няма да е изключение от това правило, което означава, че едва ли ще стане популярна в България.

Star Wars: Knights of the Old Republic TRD: пролетта 2003

За разлика от мрежовата Galaxies, акцентът в другата ролева SW игра ще бъде върху соловия геймплей. Действието в SW: KOTR



Чаровните Туай леки ще са само една от осемте достъпни игрови раси в Galaxies.

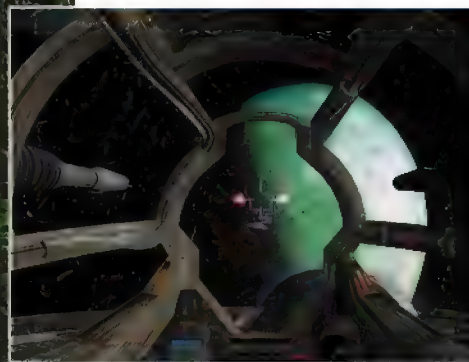
се развива в една все още непозната епоха – златната ера на Старата Република (около 4000 години преди филмите). В онази епоха както джедаите, така и Ситите са хиляди, така че можем да очакваме гигантски епичен конфликт, достоен за Star Wars – вселената. В тази схватка именно вие ще изиграете решителната роля, а именно вашите джедайски таланти ще определят бъдещето на галактиката.

Героят ви ще има възможността да посети над 10 различни свята – както познати, така и нови – пустинната планета Татуин, ситския свят Корибан, джедайската академия на Дантуин и родния свят на Уукитата – горската планета Кашиук.

Независимо, че играта е RPG, в нея ще бъдат интегрирани много мини екшън-предизвикателства – ще имате възможността да участвате в състезание, да пилотирате кораб или да стреляте с бордово оръдие. Тези нетипични за жанра екшън-сцени няма да намалят цялостното "ролево" излъчване на играта.

В началото ще избираме между мъжки и женски персонаж и три класа герои – войник, скаут, мошеник. Нека този привидно малък избор не ви стряска – с течение на играта героят ви ще придобие много нови способности и ще овладее Силата. Ще можете също да комплектвате група от трима герои, като спътниците ви могат да бъдат хора, дроиди или някоя от многото SW-раси.

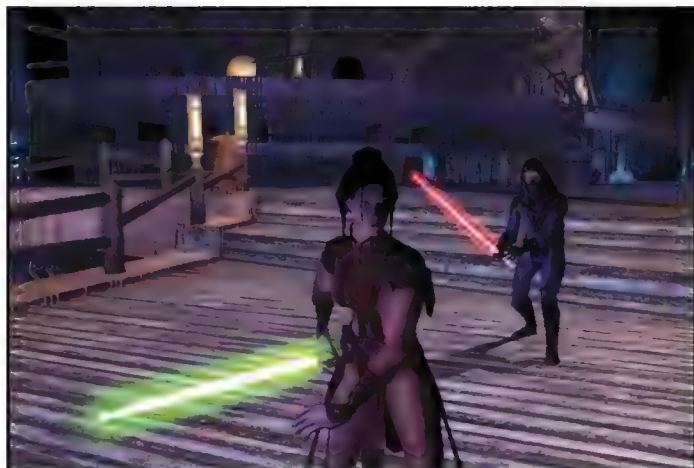
Триизмерната графика на играта



Макар и визията да напомня на Jedi Outcast, играта е Knights of the Old Republic.

изглежда превъзходно и спокойно може да бъде сравнена с тази на Jedi Outcast например. Много нови ролеви игри попадат в капана на деградиралите графични машини, но при SW:KOTR такава опасност няма – съдейки по скрийншотите, играта ще изглежда добре дори през 2003, когато е планираната пускова дата. На картинките можем да забележим детайли като диви животни, и отражения от лъскавите повърхности. По думите на дизайнерите външният вид на тежко наранените герои ще се променя, те ще куцукат и няма да могат да се бият ефективно.

Напомням, че SW:KOTR се разработва от професионалистите BioWare, които са почти безспорните лидери в RPG жанра за PC. Играта ще бъде издадена още тази година, но... за X-box. За съжаление PC-потребителите ще трябва да почакаат чак до пролетта на следващата 2003 година.



Задава се джедайски дуел...



Усещам смущение в Силата...

DUKE NUKEM

MANHATTAN PROJECT

Duke се завръща, макар и не Forever

■ Arush/3D Realms ■ www.dukenukemmp.com ■ P2 400, 64 RAM, 3D Video ■ Action ■ 1 CD



Този не е избягал от Star Wars. Това е главният гадняр, който ще ви вгорчи живота в играта.

Легендарният Duke Nukem най-накрая се завърна на мониторите. Макар и не с дългоочаквания Duke Nukem Forever, а с новата игра на Arush Entertainment, която обаче е правена под зоркото око на майсторите от 3D Realms и със сигурност ще зарадва феновете на русокосия терминатор.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Duke Nukem: Manhattan Project е първата игра с Duke Nukem за PC в последните 5-6 години. От Duke Nukem 3D насам са излизали само няколко expansion-a, повечето от които бяха с доста съмнително качество. В същото време 3D Realms от години работят по Duke Nukem Forever, която продължава да е обгърната в пълна мистерия. И така почти изневиделица на пазара се появи Manhattan Project, която, ако не друго, поне ще направи по-поносимо чакането на истинското продължение на Duke Nukem 3D. Самата история на играта е доста интересна. Arush се захващат с проекта още преди 3 години. Тогава идеята е съвсем друга. По първоначалния замисъл Duke Nukem: Manhattan Project трябва да е shareware игра, която да включва един

епизод, а според концепцията на авторите останалите фенове е трябвало да закупват през Интернет. Внезапно в края на миналата година Arush обявиха, че са променили плановете си и ще издадат заглавието като напълно комерсиална игра. Като причина бе посочено, че в хода на разработката се е оказало, че Manhattan Project е станала изключително добра игра и отговаря на всички критерии, за да може да се конкурира спокойно с всеки друг продукт. Още отсега мо-

Тази девойка би искала да ми се отблагодари за спасението, само дето Duke не би се занимавал с жени преди да свърши с нашествениците.



Този хеликоптер е първият Boss в играта. Битката с него е на 3 отделни етапа.

Гласа
7
Заг
8
Гласа
8
Общо
8

га спокойно да се съглася с това твърдение на авторите. Сигурно при вземането на това решение влияние е оказало и обстоятелството, че предвиденото за края на миналата година излизане на Duke Nukem Forever за пореден път се отложи във времето и така

Duke Nukem: Manhattan Project получи възможност да се появи преди своя голям брат

и да обере част от неговите лаври. Нищо чудно също така Arush да са имали предвид и негативния опит на други фирми, които вече се издъниха с подобни проекти ориентирани изцяло към online продажби. Това обаче вече не е от особено значение, защото Duke Nukem: Manhattan Project вече е на пазара.

След тази кратка историческа справка да минем и към самата игра. Duke Nukem: Manhattan Project си е чистокръвен аркаден екшън в духа на първите 2 игри от поредицата на 3D Realms. Въпреки първоначалните анонси на Arush играта не е 3rd person shooter, а 3D-графиката служи основно за специални ефекти и разни дребни екстри като възможността да приближавате камерата към



Специално за Manhattan Project от Arush са измислили и съвсем нови извънземни изчадия.

вашия герой. На практика нивата са в традиционно 2D като Duke не може да се движи в дълбочина освен на отделни места, които са специално маркирани. За сметка на това нашият човек владее разни други хитрини, с които досажда на ченгетата-прасета и останалата извънземна папlach, която се е поселила в Ню Йорк. Като стана дума за прасета, е редно да кажа и няколко думи за историята на играта. Тя също е издържана изцяло в духа на поредицата на 3D Realms – с други думи почти я няма. В самото начало на играта ще видите в пряко предаване от центъра на Манхатън как кметът на Ню Йорк възлага на Duke благородната задача да прочисти града от извънземни нашественици появили се в него благодарение на един стар враг на русокосия супер-герой. След това следва... мащабно ритане на задниците на същите тези извънземни и на техния господар. Но да се върнем към Duke, хитрините и неговия

арсенал за ритане на извънземни задни части

Общо имате на разположение седем пушкала и легендарния ритник на Duke. Като оръжия ви очакват пистолет, пушка, няколко автоматични оръжия, легендарните Pipe Bombs, които служат идеално за взривяването на всякакви стени и други препятствия, и ...Shrinker-a. За малцината, непознаващи Duke Nukem 3D, ще спомена с 2 думи как-



Подобно на Duke Nukem 3D и тук ще можете с помощта на камери да следите какво става из нивата.

КЪДЕ Е DUKE NUKEM FOREVER?

■ За момента 3D Realms продължават да се обръщат с гробовно мълчание относно техния дългоочакван first person shooter. Официалното становище е "Когато е готово", но все пак нещичко като информация от почти първа ръка има. Германският филиал на Take 2, които са издатели на играта, от 2-3 месеца работи с дата в края на октомври - началото на ноември 2002 г. Показателно в това отношение е и многозначителното отсъствие на 3D Realms от тазгодишното E3 и изказването на президента на фирмата Джордж Брусар, че те не са отишли на E3, защото биха загубили цял месец, а в момента им е по-важно да довършат Duke Nukem Forever.

во прави това оръжие. След като уцелите с неговия лъч някой противник, същият се смалва и за кратко време се превръща в джудже. В този период от няколко секунди имате възможност с особена садистична наслада да го размажете с вашите кубинки и да гледате как от страховитото прасе остава само малка кървава локвичка, която наподобява на размазан по стената комар. Освен това прасета в Duke Nukem: Manhattan Project дал господ. Не случайно един от най-често срещаните лафове на Duke в играта е

"Аз мразя прасета!"

При това става дума за същите тези особено антипатични прасица, които в полицейски униформи тормошеха геймърите в Duke Nukem 3D. Освен това Duke има на разположение и няколко power-ups с ограничено времетраене, които са разхвърляни из нивата. Така например на места ще можете да летите с добре познатия Jet Pack, очаква ви силовото поле, което за известно време ви

Duke + пистолет = смърт на прасетата.



прави неуязвими и double damage, който ви позволява да направите с един изстрел на пихтия почти всеки неприятел. Част от останалите гадняри, които ще имате възможност да избребвате в индустриални количества, също са стари познати, като от Arush Entertainment все пак са се постарали да предложат на феновете и ново пушечно месо. Така например още в края на първи епизод ще се сблъскате с едни доста странни типове, които са въоръжени с нещо, което силно наподобява... лазерните мечове на джедаите от Star Wars. Слава Богу, същите тези гадове не владеят Силата, иначе нещата със сигурност щяха да загубеят доста бързо.)

Нивата са общо 24 на брой и са разделени на осем епизода като в края на всеки от тях ви очаква по един Boss, който, както може и да се очаква, ще ви изпоти особено много, като се има предвид, че по време на битката нямате право да се записвате, така че ако умрете, започвате да го мъчите отначало. Във всяко от обикновените нива имате да изпълнявате по няколко различни задачи. Освен да оцелее, в повечето случаи трябва да намерите и карта за изход от съответното място. Това понякога е доста щекотлива задача, защото прасетата, притежаващи картите, се намират обикновено добре скрити на разни шантави места, така че психически се подгответе честичко да се връщате назад из вече прочистени територии, за да търсите проклетите карти. Наред с това като приятен бонус имате удоволствието да спасявате

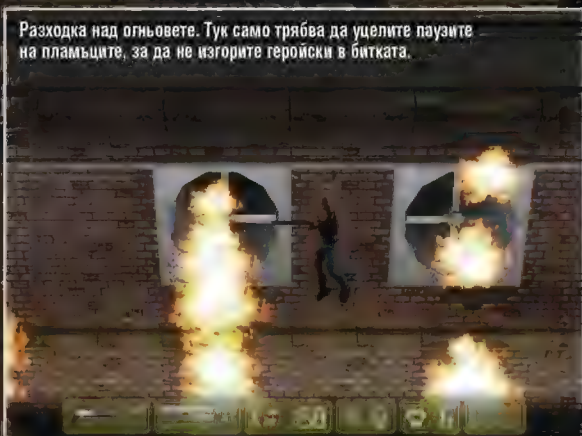


Плюсове:

- Забавен аркаден екшън.
- Купища познати от предишните части герои.
- Добре направени нива.
- Лафове на Duke!

Минуси:

- Не е Duke Nukem Forever :)
- Няма multiplayer



Разходка над огньовете. Тук само трябва да уцелите паузите на пламъците, за да не изгорите геройски в битката.

Jet Pack-ът ще ви помогне да достигнете до иначе недостижими места в играта.



Извънземните прасета са най-честият противник в играта.

разрушителен поход срещу космическите гадинки

и го прави изцяло в своя специфичен стил. За радост Arush са използвали и оригиналния глас от Duke Nukem 3D, а това допринася в голяма степен за майтапийската атмосфера в играта. Същото важи в пълна степен и за цялостното звуково оформление. Като музика ви очаква нова версия на Grabbag (заглавното парче от Duke Nukem 3D, което преди няколко години спечели престижната музикална награда Grammy), а звуковите ефекти също са на доста високо равнище. Същото може да се каже с чиста съвест и за графиката. Преди няколко месеца първите публикувани картинки от играта не предизвикаха кой знае какви очаквания, но за радост може да се каже, че финалната версия предлага доста сериозен напредък

в това отношение. Като цяло играта не блести с невиджани красоти, но самият модел на Duke, както и повечето противници изглеждат повече от прилично и със сигурност няма да раздразнят окото на свикналите с всякакви графични ексцесии геймъри. Нивата са също добре нарисувани и доста разнообразни като визия. Ще можете да посетите Чайна Таун, метрото на Ню Йорк, да предприемете екскурзия по покривите на прочутите небостъргачи в Манхатън... въобще, докато превъртите Manhattan Project, ще успеете да опознаете почти всички забележителности на Голямата Ябълка. При това цялата ви "екскурзия" става по един изключително забавен и неангажиращ начин, който ще се хареса на всички геймъри, които си падат по не особено напрегнат сивите мозъчни клетки non-stop екшън, гарниран със солидна порция чувство за хумор. Единственият по-сериозен минус, който ми направи впечатление в тази иначе изключително приятна игра, е пълното отсъствие на каквито и да е било възможности за игра в мрежа. В интерес на истината тук трябва да се добави, че самата игра като концепция принципно винаги е била чисто солова, а и самият геймплей не предполага кой знае какви опции за битки срещу истински хора, така че това е половин беля, а не може да развали общото изключително положително впечатление от новите приключения на Duke Nukem, които ще направят вечното чакане за оригинала на 3D Realms значително по-поносимо.

по три красиви девойки

на всяко ниво, които за съжаление така и не получават възможност да ви се отблагодарят по подобаващ начин. При това причината не е в нежеланието на красавиците да демонстрират своята благодарност, а в липсата на време на нашия човек, който все пак иска да се концентрира преди всичко върху извънземните. Така редовно ще чувате лафове от типа на "Sorry Honey, I got some ass kicking to do first!". Тук искам да ви предупредя да говорите по няколко пъти с всяко спасено момиче, защото Duke има доста богат арсенал от извинения... с които отказва да опознае по-отблизо съответната жена. Въобще на тема лафове Duke Nukem: Manhattan Project няма да разочарова нито един фен на поредицата. Авторите на играта са се постарали да измислят достатъчно на брой изключително забавни кратки реплики, които по нищо не отстъпват на легендарните изказвания на героя от Duke Nukem 3D. Практически на всяка стъпка Duke коментира своя

РЕДАКТОР НА НИВА

■ На диска към играта има приложен редактор, с който можете сами да си правите нива за Duke Nukem: Manhattan Project. Той е сравнително удобен за ползване, така че можем спокойно да очакваме в съвсем близко време Интернет буквално да бъде залят от фенски мисии за играта.



НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА

ПРОМОЦИЯ

цени на картите	достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
2,99 лв	10 ч.	4 ч.
4,99 лв	18 ч.	8 ч.
9,99 лв	40 ч.	18 ч.
19,99 лв	80 ч.	40 ч.
19,99 лв	бизнес (8-20 ⁰⁰ ч.)	
9,99 лв	нощен (0-9 ⁰⁰ ч.)	

NeTEL

за всеки

Тел.: [02] 986 7675; [056] 811 944; sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция: НЕТЕЛ ЕООД - тел.: [02] 986 7675; [056] 811 944

STAR WARS GALACTIC BATTLEFIELDS CLONE CAMPAIGNS

Продължението на "Age of Star Wars"

■ LucasArts ■ www.lucasarts.com ■ P2 233, 32 MB RAM, 2 MB Video,
240 MB HDD ■ RTS ■ 1 CD (изисква оригинал)

Едно е безспорно – това е Star Wars.



**Езера от лава –
това не може
да е здравос-
ловно.**



През втората половина на май клонираните най-сетне атакуваха кината по цял свят. В България филмът заслужено се прие много добре, независимо от традиционно лошия превод и многото чисто нашенски технически гафове около премиерата. Но големият екран пое само първата вълна на атаката – следващите ще бъдат върху компютърните монитори. A Clone Campaigns е едва първата от многото запланувани игри, вдъхновени от Епизод 2 на космическата кара Star Wars.

Боян Спасов
bolan@pcclub-bg.com

Вслучая не става въпрос за самостоятелно заглавие, а за разширение (expansion pack) на познатата ни Galactic Battlegrounds, подробно представяне на която можете да намерите в брой 15 на PC Club. В Clone Campaigns са представени две нови фракции – Конфедерацията на Независимите Планети и Старата Република (така стават общо 8). Както и във филма е трудно

да се каже кои са "добрите" и кои са "лошите", тъй като тъмните джедаи потайно дърпат конците на двете страни в гражданската война. Двете нови кампании трябва задължително да бъдат изиграни в определен ред – първо тази на Конфедерацията, а едва след това тази на Републиката. Всяка от тях се състои от 7 отделни мисии, а сценарият за тях е измислен лично от Джордж Лукас и не се припокрива с този на филма – ще се запознаете с нови герои и ще преживеете две нови истории от вечно разширяващата се Star Wars



**Столицата Корускант
също се превръща в
бойно поле.**

вселена.

Наред с двете чисто нови фракции ще забележите много дребни балансови промени по отношение на оригиналните шест, както и няколко нови бойни единици за тях – например Бунтовниците вече имат изтребители клас A-Wing. Добавени са и две нови единици, достъпни за всички фракции – Въздушният Крайцер, който е далекобойна летяща напаст, идеална за премахване на вражеската защита и Енергийният Дроид, който има чисто тактическа стойност като подвижен генератор на енергия.

Като допълнителен фактор за стимулиране на отборната игра съюзниците в Clone Campaigns получават извънредни бонуси – например всички съюзници на Империята строят механизирани единици на по-ниска цена. Подобни бонуси има и при останалите фракции.

Сред останалите новости в играта са няколко непознати ъпгрейда, превъзходният редактор за нива и кампании, новата музика, възможността за по-големи мелета (вече таванът е 250 единици на играч) и няколко нови графични елементи. Въпреки всичко това

Графиката все още изглежда демодирана, а играта прилича на мод за Age of Empires

Това си остава най-големият минус както на оригиналната Galactic Battlegrounds, така и на настоящото разширение Clone Campaigns. Както в графично, така и в игрово отношение тези игри изостават чувствително от съвременните стандарти на жанра на реално времевите стратегии. Това е и основната причина за сравнително ниската оценка, която съм дал на играта – тя просто едва ли ще задържи вниманието на онези играчи, които не са запалени по Star Wars, тъй като просто не предлага почти нищо интересно за тях. В контраст с тях феновете на космическата сага едва ли ще останат недоволни, тъй като в играта вече може да се види практически всяка бойна единица, която се е мернала за момент на големия екран... Практически всеки детайл в тази игра направо крещи "Star Wars", а това в комбинация с превъзходния сюжет и приятният геймплей (макар и напомнящ на Age of Empires с добавени летящи единици) е съвсем достатъчно за тях.

Не е съвсем като във филма,
но безспорно има тръпка.



FOOTBALL GAME

Клонираните атакуват

■ Trecision/UbiSoft ■ www.ubi.com
■ P2 300, 64RAM, 3D Video ■ sports ■ 1 CD

Нигерия повежда в изпълнението на дузпи срещу Англия.

Големите събития винаги хвърлят своите сенки и върху софтуерните производители. Естествено Световното в Япония и Южна Корея не прави изключение. Наред с превъзходната FIFA 2002 World Cup, която ви представихме миналия месец, на пазара се появява и доста клонинги, които повече или по-малко успешно се опитват да намажат от популярността на футбола.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Триото Trecision – UbiSoft – Sony е автор на поредната футболна игра, която уж цели да зарадва феновете на най-популярния спорт, а в действителност има за задача само да изкара по някой и друг долар от джобовите на геймърите, които или търсят разнообразие след превъртането на новата FIFA, или пък нямат пари за оригинала на Electronic Arts.

В The Football Game, както може да се предположи, ще играете футбол. Предвид, че споменатото погоре адско трио не е имало права да използва лиценза за Световното първенство, естествено ще трябва да се примирите с факта, че няма да може да се пуснете с оригинал-

ните отбори на оригиналните стадиони. Клонираните обаче нямаше да са истински клонинги ако все пак не се пробваха да откраднат поне малко от голямото събитие. Така например стадионите, на които ще играете се намират в... Япония и Южна Корея. Вярно, че не са истинските арени на първенството, но с малко фантазия всичко се постига. Самите отбори в играта са само 16 на брой, но за сметка на това са все участници в събитието. Предвид че творците на The Football Game не са имали право да използват истинските състави в играта се подвизават пълни анонимници. Това го приемете съвсем буквално. Имена на играчи въобще няма, за лица въобще да не говорим. Самите видове игра също са леко клонирани, ама не съвсем. Имате възможност да играете приятелски мач, да тренирате изпълнение на дузпи, да играете в лига с максимално 14 участника или да се пуснете в турнир с 16 участника, където важи правилото за пряката елиминация. С други думи, не ви очаква нищо невиджано и сензационно.

Самият геймплей е доста противоречива работа. От една страна, контролите са добре направени и можете доста прецизно да управлявате вашите ритнитопковци. В съ-



С горната камера играта много прилича на Sensible Soccer.

щото време изкуственият интелект на противниците е на ниво А окръжна група. С други думи, не очаквайте някаква грандиозна съпротива.

Звукът е пълна скръб. Коментаторът владее 5-6 дежурни реплики, музиката в главното меню е трагична, а публиката почти отсъства. Но явно това е положението. Поне графиката да беше на ниво. Ама не е. Пакостниците от Trecision са използвали за The Football Game собственооръчно разработена от тях 3D-графична система. Също така в рекламната на играта гордо се споменава, че същата тази графична система ще бъде използвана и в разработвания в момента Zidane Football. Не знам каква е причината за тази гордост на програмистите от тяхното творение, но аз никак си не успях да споделя техния възторг. Графиката е съпоставима с FIFA 99. Преди 2-3 години тя сигурно щеше да е съвсем прилична, но в сравнение с графичния фойерверк, наречен FIFA 2002 World Cup, изглежда направо неадекватно. Футболистите приличат на дървени марionетки, за motion capturing е неуместно въобще да говорим, а публиката и самите стадиони са повече от постни.

Въобще Trecision са успели някак си да излъжат UbiSoft и Sony да издадат един повече от посредствен футбол, който реално погледнато едва ли ще успее да привлече вниманието на геймърите за повече от 10-15 мин.



Моят вратар е потънал в полето. Това е само един от графичните бьюте.

Графика

5

Звук

3

Геймплей

4

Общо

4



Electronic Arts успяха да изпреварят конкуренцията при формулите



Шумахер и тук е на първа позиция при старта.

■ EA Sports ■ www.ea.com ■ P3 800, 128RAM, 3D Video ■ Racing ■ 1 CD



Ако си поиграете с настройките на колата, McLaren може и да бъдат конкурентоспособни.

Тази година при симулациите на Формула 1 се получи нещо доста забавно. Джоел Крамънд още преди няколко месеца обяви, че работи интензивно върху четвъртото издание на Grand Prix. В същото време Electronic Arts успяха да му подложат динена кора и само 2-3 седмици преди излизането на GP4 хвърлиха на пазара нова версия на тяхната Formula 1, която има сериозни претенции да вгорчи живота на конкуренцията.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Това, което ни предлагат EA Sports в случая, не е чак толкова ново нито като тематика, нито като външност. Естествено за разлика от Джоел Крамънд те притежават официалния лиценз за Формула 1 и по този случай в F1 2002 ще видите само истински имена на състезатели и отбори, болидите са 1:1 с тези, които гледаме по телевизията, а пистите са пресъздадени с

невероятна прецизност.

Промените спрямо предишната версия обаче не са само в актуализираните участници в най-голямото автомобилно състезание в света. Графиката също има сериозни подобрения. Ако разполагате с подходяща машина (F1 2002 има брутални системни изисквания и въобще не се мъчете с нея, ако имате по-слаб от посочения компютър!), на екрана ви чака изключително приятно гледка. Всичко е пипнато с доста големи детайли и във визуално отношение продуктът на EA Sports започва постепенно плътно да се доближава до телевизионните предавания от най-различните писти по света. Естествено същото важи в голяма степен и за звука. Ревът на двигателите, прословутите инструкции от бокса, съобщенията на реферите... въобще всичко е на необходимото ниво.



Екшн в бокса. От скоростта на вашите механици както и в истинския живот зависи много.

Като геймплей F1 2002 също предлага всичко, което човек може да очаква от подобно заглавие. Ако ви е кеф, можете да играете почти аркаден вариант, в който да не мислите особено за настройките на болида, а само бодро да давате газ и да се наслаждавате на високите скорости. Феновете на реализма, от друга страна, също получават всичко, за което човек може да си мечтае. Можете да пипате повечето настройки на автомобила, да си изберете тактика за горивото, да подобрите правилните гуми и т.н.

Самите състезания включват освен пълен сезон по автентичните трасета на F1 и възможност да участвате в отделна надпревара на една писта като във всеки случай имате всички необходими тренировки, квалификация, загряване и най-накрая самият старт за съответната Голяма награда.

Като цяло новата игра на EA Sports прави много добро впечатление и ако не бяха зверските изисквания към компютъра, със сигурност щеше да е едноличен лидер в жанра. Така обаче, от една страна, Grand Prix 3 продължава да е конкурент, защото просто е достъпна за повече геймъри, а от друга, GP4 вече е на хоризонта и може би само след няколко седмици ще имаме нов лидер при компютърните симулации на Формула 1.



WCG

Световни Кибер Игри 2002

Започва записването за Световните Кибер Игри 2002.

Желаещите да се регистрират за участие в предварителните кръгове за излъчване на национален отбор, могат да го направят до 30 юни по следния начин:

по телефона: 02/ 981 69 69

e-mail: wcg@headoff.com

в офиса на Headoff G.I. - София, ул. Стефан Караджа №7, вх. В, ет. 1

Всеки желаещ трябва да посочи следните лични данни:

- трите имена
- адрес
- телефон
- e-mail
- възраст (не по-малко от 14 години)
- nickname
- дисциплина, в която иска да се състезава (може да е повече от една)

Подробности на официалния сайт: <http://wcg.headoff.com>

Не пропускайте шанса си да участвате в най-голямото геймърско събитие в света!



Графиката като стил силно наподобява Myst.

Понякога ще гледате и подобни страховити скелети.

Bioscopia

Уроци по биология и малко Myst

■ Tivola ■ P200, 64RAM, 4 MB Video ■ Adventure ■ 2 CD

Какво мислите за идеята за образователен куест? Какво е това животно ли? Ами това е игра, която се опитва хем да ви научи на нещо полезно, хем да го съчетае с увлекателния геймплей на един от най-големите хитове на нашето време – Myst.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Като замисъл новата игра на неизвестната за мен фирма Tivola звучи доста амбициозно. Авторите са си поставили за задача да направят класически куест, който обаче да изисква и сериозни познания по биология. Историята се върти около изоставената научна станция Bioscopia, чиято мистерия предизвиква интереса на един млад учен.

Без енциклопедията няма да направите нищо.

Същият се явява и нашият герой в приключението. Той пък от своя страна се сблъсква с не особено дружелюбните роботи в Bioscopia, които за "Добре дошъл" се опитват да му пуснат

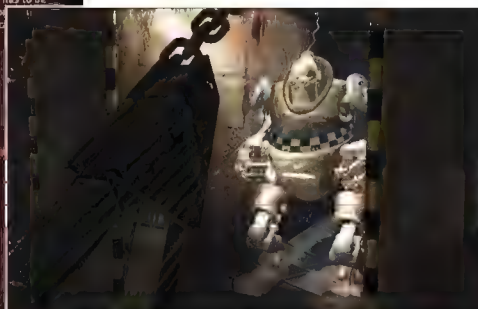
малко отровен газ

След това неприятно запознанство вашата задача е доста проста – да оцелеете в това враждебно място и да разберете какво точно се случва в него. Това, което следва, си е чист Myst с елементи на биология. Всички загадки по пътя към спасението малко или много са свързани с науката за живота. За тези, които не са запознати с тънкостите на материята, към играта има приложение и специална биологическа енциклопедия, в която можете да откриете доста полезна информация, която може да ви свърши добра работа и в училище.

Това в най-общи линии е геймплеят на Bioscopia. Иначе по отношение на всичко останало ставаме свидетели на поредния опит за копиране на Myst. Трябва да отбележа, че съм бил свидетел и на по-трагични опити за клониране на легендарния куест, така че Bioscopia със сигурност няма да хвърли в състояние на тих ужас куестадажиите. Графиката е съвсем прилична и се състои от предварително рендерирани филмчета, които не са с кой знае каква разделителна способност, но общо взето изглеждат добре и няма да предизвикат нервни кризи у никого. Звуковото оформление също е приемливо. Имате малко

мистериозна фоновата музика

и удовлетворителни звукови ефекти. Вицът в цялата работа е, че реално Bioscopia не е лоша игра, но със сигурност няма да предизвика интереса на масовия геймър. От една страна, загадките са доста тясно обвързани с познания по конкретна наука и трудно могат да бъдат решени по чисто логически път, а от друга сюжетът не е достатъчно увлекателен, за да грабне тези, които не са доктори на биологическите науки. Така играта на Tivola ще си остане случай най-вече за отличниците по биология и тези, които искат да станат такива. Иначе феновете на Myst, които не са толкова големи експерти в науката за живота, по-добре да си потърсят друго забавление, за да не изживеят поредното голямо разочарование.



Тоя роботизиран тип очевидно има проблем с моето присъствие.

Halloween 3D

Действително страшна игра

■ Jadeware ■ halloween.jadeware.org ■ P2 300, 64RAM, 3D Video ■ FPS ■ 1 CD

Какво се случва, когато група пълни аматьори решат да направят професионална игра? А какво става, когато съответната игра е и first person shooter? Отговорът на тези въпроси се нарича Halloween 3D.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Като инсталирате съответната игричка на палавите момъци от Jadeware, първо ви чака малък културен шок. Графиката е на ниво Voodoo 1, което е много приятно за притежателите на слаби машини, но ще хвърли в тих ужас всички останали. Това обаче е само началото на драмата, наречена Halloween. Идеята в играта е да трепете разни чудовища с общо 5 оръжия и в същото време да събирате буквите от заветния надпис Halloween. Дотук добре. Нищо гениално, но в интерес на истината съм попадал и на по-дебилни идеи. Трагедията е, че самите чудовища са направени от 50-100 полигона и приличат на техните колеги от Quake 1. Самите оръжия са доста семплички и не предлагат никакви ефекти. За предсмъртни анимации



или пък филмчета между нивата мисля, че е безсмислено въобще и да си говорим. Самите нива също блестят с невероятен дизайн. Това означава, че ви чакат квадратни помещения, които освен това точно като в добрия стар Doom 1 са на едно равнище. Същото важи и за звуковите ефекти, които дори са една идея по антични от графиката на иг-



рата. Единственото сравнително читаво е част от музиката, която на моменти създава доста симпатична атмосфера. От казаното дотук мисля, че не е необходимо да споменавам, че Halloween 3D не е суперхитът, който ще ви накара да забравите всички останали игри. Все пак ако имате старичък компютър, който не се справя с новите 3D-екшъни, инсталирайте демото от диска към настоящия брой на списанието. В такъв случай играта може да и да ви запълни 1-2 следобеда.

ПРОМОЦИЯ

20% намаление
на стандартните цени
на услугата при
едногодишен договор

NET IS SAT
YOUR INTERNET PARTNER
cable.netissat.bg

кабелен интернет

ДЯВОЛСКИ ДОБЪР на БОЖОСТВЕНА ЦЕНА

PAC-MAN ALL STARS

С помощта на бонуси на моменти всяко изядено хапче ви носи по няколко точки.

Голямото жълто плюскане

■ Infogrames/Namco ■ www.infogrames.com
■ P3 500, 64RAM, 2MB Video ■ Arcade ■ 1 CD

Жълти лакомници си тъпчат търбусите с жълти хапчета. Какво ли може да е това? Ами... може да бъде само ново издание на приключенията на една от най-култовите фигури в историята на видеоигрите – Pac Man.

Никола Дърпатов
darpatov@pclub-bg.com

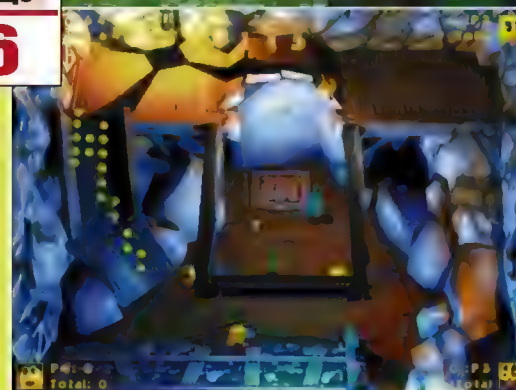
3 а поредното завръщане на легендарния жълтурно от Infogrames са измислили нещо малко по-различно. В Pac Man All Stars голямото плюскане се реализира с помощта на всички герои, които някога са се появявали в поредицата. Това значи, че освен самият Pac Man в кулиарната оргия се включват и неговите роднини Ms. Pac Man, Pan Man Jr. и Prof. Pac Man. Всичките те имат удоволствието този път да се изиявят в малко по-различна светлина от обикновеното за игри с Pac Man тематика. В Pac Man All Stars ще можете да се пробвате в 2 типа игри. Естествено има нещо като солова кампания, което дори би трябвало да предлага нещо като наченки на сюжет. Казвам го с толкова условности, защото филмчета няма, а аз така и не разбрах какво точно се случва като минавам дадено ниво. Задачите по принцип са едни и същи. Първо си избирате един от четиримата герои, след което с него трябва пръв да постигнете определен брой точки на съответно-

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	5	6	6

то ниво или да имате най-висок брой точки до настъпването на дадено събитие. Като ваши

съперници освен де-журните призраци се изиявяват и останалите три персонажа

Не забелязах да има някакви особени разлики в поведението и качествата на отделните герои, така че практически няма значение с кого точно ще играете – просто си изберете най-симпатичния ви в графично отношение жълт лакомник. За да не стане надпреварата прекалено елементарна, из нивата от време на време се появяват и бонуси, които могат да позволят на вас или на конкуренцията при добро стечение на обстоятелствата бързо да ликвидирате чуждата преднина в точките или да затвърдите вашата собствена. Това по словата част.



Мрежовата версия на Pac Man All Stars предлага същото само дето вместо управлявани от компютъра опоненти имате насреща си живи хора. Не виждам как тази игра би могла да стане хит по залите, въпреки че за 15-20 мин. може и да привлече вниманието. Това ще се случи най-вече заради

шарената графика

Тя е действително доста сполучлива и ще ви хареса, ако си падате по игри с много пъстрота и ярки цветове. За сметка на това звукът е доста разочароващ. Pac Man All Stars предлага постна музика придружена с още по-постни звукови ефекти. Преди няколко години това щеше да е приемливо, но междувременно всички геймъри са виждали далеч по-добри решения на въпроса.

Новото издание на Pac Man предизвика у мен малко противоречиви чувства. От една страна, като всеки фен на поредицата и аз се зарадвах на няколкото свежи хрумвания в геймплея, шарената графика и най-вече на новата среща с любимите герои. От друга страна обаче, тази игра просто няма класата, за да повтори успеха на своите предци, а това е много жалко, защото легендарна фигура като Pac Man заслужава повече уважение от страна на програмистите и издателите на игри.



Плюскане в горичката.

**ЕДИН НОВ СВЯТ
НА ОТМОРА И
ЗАБАВЛЕНИЕ**

**66 СУПЕР
МОЩНИ
МАШИНИ**

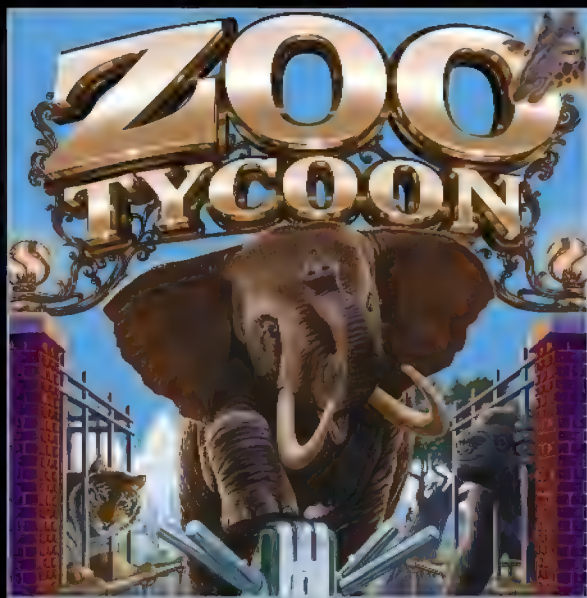
И 5 ВОЛАНА

02 / 958 62 91

гр. София
ж.к. Борово, ул. Топли дол 1-3



ТопГруп



Dinosaur Digs

Не хранете динозаврите през решетки!

■ Blue Fang/Microsoft ■ P 233, 64 MB RAM
 ■ www.microsoft.com/games/PC/dinodigs.asp
 ■ икономическа стратегия ■ 1 CD

Отначало бях разочарован от този expansion pack за разпространяваната от Microsoft икономическа стратегия Zoo Tycoon. За да го инсталирате, имате нужда от оригиналната игра и след инсталацията се появиха само шест нови сценария, пет допълнителни карти за free game и един Dino – tutorial.

Генко Велев
g_levlev@pcclub-bg.com

Хвърлих един поглед на tutorial-а и отново не бях очарован – изглеждаше, като че новостите са съвсем малко. За щастие мнението ми започна да се променя като стартира първия сценарий. Той е предназначен за начинаещи и не може да стигнете до другите dino-сценарии, ако не го превъртите – и въпреки че и в него не всичко е достъпно от самото начало започнах да се убеждавам, че на практика с този expansion получаваме почти още една цяла игра. Не очаквайте обаче някакви принципни новости – ако първият Zoo Tycoon ви е бил скучен, по-добре не се захващайте и с продължението.

Какво тогава може да намерим в Dinosaur Digs? Динозаври – ще кажете вие и ще бъдете прави... донякъде. Първо, защото динозавър (поне един) имаше и в оригинала като един от "секретните" зверове. Мисля, че беше Трицератопс – не знам точно що за звяр е това, но предполагам, че е рогат, зъбат и с размерите на дизелов локомотив. Та освен него сега в новия Dinosaur Digs ще получите още не само няколко други динозавъра, в това число и симпатягата Тиранозавър Рекс, но и цял куп



други отдавна изчезнали от лицето на земята екзотични експонати – като например

Саблезъб Тигър и Гигантска Костенурка

(която е голяма приблизително колкото среден динозавър).

Когато започнете някой сценарий, ще забележите, че повечето менюта са вече с по три подзаглавия – "All", "Zoo Tycoon" и "Dinosaur digs". Тук има една особеност, която е лесно да ви обърка и която изобщо не съм наясно защо така е направена. Например започвате от новите сценарии и превключвате на дино-менюто... логично, но се оказва, че има елементи от новата игра, които могат да се намерят само под старото меню (като Zoo Tycoon). По тази причина е най-добре да оставите опцията на "All" и само като искате да намерите нещо, бързо да превключвате на Дино-то. И сега досетете се какво се получава след като можете да комбинирате животни от двете менюта? Можете да си устроите гладиаторски битки между саблезъб тигър и лъв или между саблезъб тигър и зебра. Впрочем саблезъбият тигър винаги побеждаваше животните от съвременната ера. Излапа дори и пет-шест тигъра, въпреки че беше много доволен, като ги поставих в клетката му!

Повечето нови зверове се появяват като яйца – което решава вечния спор кое е първичното – яйцето или кокошката; в Microsoft няма колебание по този въпрос. За да се излюпи яйцето, имате нужда и от още един вид работник – scientist, а за да се подсигурите срещу избягали динозаври в двора, е добре да се

обзавете и с Dino-hunters! Оставих обаче един саблезъб тигър да избяга и той не изяде нито един от посетителите, но с удоволствие закусваше с помощния персонал – точно същия персонал, който без проблеми си влизаше свободно в клетката му.

С удоволствие в играта ще откриете и голям брой допълнителни атракции и декоративни елементи – Дино-гольф, Дино-кино, Дино-мазаин за подаръци и Дино-бургер. Сред декоративните елементи ще видите

фалшиви разкопки (с Дино-кокали в тях),

огромни статуи и фонтани с праисторически животни и динозаври и дори цели... вулкани. Как точно ще стане на практика този номер с вулканите не е ясно, но за да станете Zoo Tycoon, всички средства са позволени.

Както и в оригинала, основната ви задача остава не толкова да печелите пари, а да направите динозаврите щастливи. Отново имате на разположение малка справочна енциклопедия, както и съветите на помощния персонал, включително и на учените, които се грижат за излюпването на яйцата (от които странно как се излюпват направо възрастни динозаври).

Честно казано, след като поиграх малко мнението ми за Dinosaur Digs се промени доста – започна да ми харесва повече от оригинала. Най-вероятно причината бе в наличието на обилно количество екзотика и смятам, че поне за известно време има сериозна вероятност тази игра да ви бъде доста забавна!

Графика
8
Звук
7
Геймплей
8
Общо
8



The Partners

Да живее неграмотното плагиатстване

■ Monte Christo ■ www.montecristogames.com ■ P II 300 64MB RAM 16 Mb 3D Video Card ■ The Sims Clone ■ 1 CD

Коя игра е неизменно в топ листата на продажбите през последните години? The Sims! И какво липсва в The Sims! Еротиката. Та идеята на френската компания Монте Кристо не блести с оригиналност – ще вземем "симчетата", ще добавим малко еротика, ще сложим по една шипка подправка от разни популярни сапунени опери и готово! Разбира се, при такива съставки, гарантиращи успех не е необходимо да се престарават особено със самата направа на играта!

Генко Велев

g_velev@pcclub-bg.com

Какво прави според франсетата един преуспяващ адвокат? Ами по цял ден играе на дебилни конзолни видеоигри, слуша Мишо Шамара на децибели, които рутят мазилката по стените на съседите и изгубва и малките си следи от акъл, когато види нещо, което ходи на два крака и носи пола! След което отива в съда и гледа втренчено с интелигентно изпразнен поглед, докато изведнъж не го озари брилянтна идея – резултатът е, че обвиняемият за кражба на кифла от кварталната бакалия набързо бива осъден за убийството на отдавна починалата му прабаба. А какво трябва да прави адвокат, който е разследван от полицията за това, че си е купил фалшива диплома? Спечелва две дела и готово – това е доказателството, че дипломата му не е менте! Ами ако сте наследили от склерозиралата си леля прилично наследство, но само при условие, че не флиртувате до Великден? И ако адвокатът не леля ви инсталира web-камера зад бюрото ви, за да ви следи дали наистина не си позволявате някоя и друга волност? Ами стига да имате поне двадесет грама мозък не е проблем да се дръпнете на метър встрани от бюрото си и да си флиртувате на воля – че дори и нещо друго може да посвършите (стига да е върху съседното бюро)!



Ето горе долу такива са "задачите", които трябва да свършите ако решите да заиграете The Partners. По идея на производителите в играта трябва да ръководите адвокатите и техните помощници в няколко адвокатски фирми и да постигате предварително заложили в сценариите успехи. Разполагате с три различни адвокатски кантори (кампании) плюс free game. Едната от адвокатските кантори представлява съдружие от трима новоизпечени адвокати, които се занимават с всичко друго, но не и с работата си, втората кантора е семейна компания – само дете

мъжката половина на семейството има добро сърце

и с удоволствие оказва всякакви услуги на изпаднали в нужда млади дами, а в третата адвокатска фирма участват тираничен баща и влюбен син (не в баща си обаче, ако на някой му се сторят познати имената им да хвърли едно око на 934-та серия на Далас).

Забелязвате ли какво е общото във всичко това по-горе? Не е това, че става въпрос за адвокати – със същия успех можеха да точат баници или коя да е друга професия... Общото е, че във всички сценарии нещата се въртят около секса – което честно казано е доста интересно нещо. Всъщност, още по-честно ка-

зано, това е единственото интересно нещо в The Partners! Ако се опитате да я заиграете, бързо ще установите, че изобщо не ви пука какво ще стане с адвокатските им кариери и дали някой беден нещастник (след като се е захванал с такива смотани адвокати, не може да не е голям бедняк!) ще бъде осъден за кражба на пуканки или само за това, че при арестуването му е потрошил три полицейски коли. Почти съм сигурен, че ще направите като мен – и ще обръщате внимание най-вече на тези опции, които по един или друг начин имат отношение към трите магически XXX. Но пък не се увличайте много, за да не останете разочаровани – това не е среднощен филм, нито пък истинска еротична игра. Това просто е не усобено умело плагиатстване на The Sims с някои пиперливи добавки! А и някои от добавките не са дори и пиперливи, а направо странни – например в началото единствената "еротична" опция, с която разполагате, е... lick boots! На това в онези web-сайтове, белязани с трите магически хикса му викат foot fetish.

И пак искам да повторя -

това не е истинска еротична игра, нито пък е "genuine" The Sims Inside...

не е и икономическа симулация... Именно тази никаквост е и главният недостатък на играта – и по тази причина след първоначалния ентусиазъм да откриете какво точно могат "симчетата" ви, ще откриете, че изведнъж сте загубили всякакъв интерес!



Графика

8

Звук

5

Геймплей

7

Общо

7

LE MANS 24 HOURS

Едно безкомпромисно състезание



■ Infogrames ■ www.lemans-game.com ■ PII-333 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Racing ■ 1 CD



Стартът е даден. Състезанието започва.



Различните гледни точки на камерата дават идеален поглед върху състезанието.



На правите отсечки болидите могат да развият повече от 300 км/ч.

Автомобилните състезания са безспорно от най-популярните геймърски жанрове. Техният спектър е доста пъстр и се простира от абсолютно измислените фантастични състезания, преминава през "лъскавите" изпълнения в стила на Need For Speed и достига до свръхреализма на F1-симулациите, NASCAR и ралитата от WRC. Сред тях достойно се нарежда невероятното състезание Le Mans 24 Hours...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

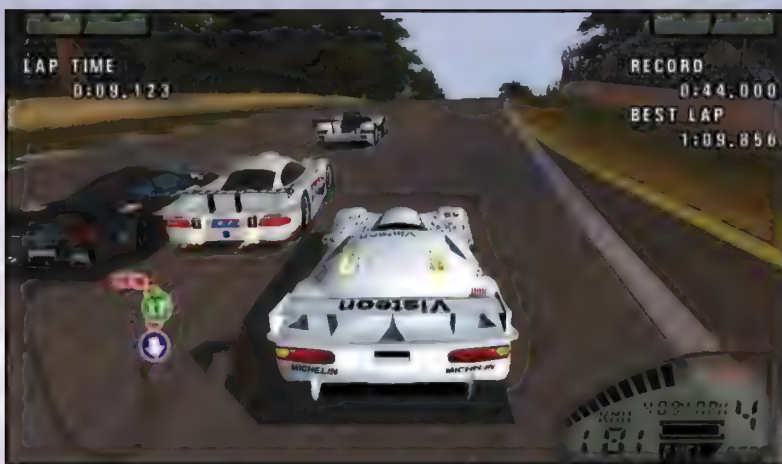
Le Mans 24 Hours е нещо наистина различно. Като казвам различно, това се отнася до всички негови аспекти. Състезанията са истинско изпитание за автомобилите, техническия екип и най-вече за пилотите, които трябва да бъдат перфектни в управлението и в същото време невероятно издръжливи. Правилата са коренно различни от тези във Формула 1. Там основната задача е определен брой обиколки на пистата да бъдат направени за колкото може по-малко време, докато в Le Mans 24 Hours целта е за фиксирано време да се осъществят възможно най-голям брой обиколки. Тази на пръв поглед незначителна разлика се отразява на всеки един елемент от надпреварата.

Новото заглавие от каталога на Infogrames всъщност не е чак толкова ново, тъй като играта представлява порт от PS-версията. И както в повечето случаи става, тя носи някои от характерните конзолни елементи и съответните липси, които са неизменна част от PC-ралитата. Графиката е на горе-долу прилично равнище, но далеч не използва най-доброто, което може да се изтригне от съвременните системи. Това, разбира се, има своите добри страни, като най-значимата от тях са

балансираните системни изисквания

Le Mans 24 Hours тръгва безпроблемно на сравнително непретенциозни системи и при това изглежда сравнително добре. Наистина може да се отправят доста критики към оформлението на пистите, детайлността на автомобилите и пресъздаването на различните климатични условия, но като че ли това далеч не е най-важното за игрите от този тип.

Поредната Le Mans-симулация ни пренася в света на високите технологии, екстремните скорости, където победа може да бъде постигната единствено с качествен болид, прецизно управление, издръжливост и не на последно място с правилна стратегия. Пистите, по които се про-



Гума до гума със съперниците.



Този Ford изглежда невероятно.



Точната траектория при влизането в завои трябва да се спазва.

веждат състезанията са реално съществуващи. Това са Le Mans, Donington, Bugatti, Brno, Catalunya, Suzuka и Road Atlanta. Най-дългата от тях е близо 14 километра, а най-късата – 2,4 километра. Всяка от тях има своите специфични особености, с които всеки пилот трябва да се съобразява. Някои от тях имат доста дълги прави отсечки и са подчертано скоростни, а други са по-бавни, но за сметка на това в тях може да срещнете истинско изобилие от коварни завои.

Колите в Le Mans 24 Hours са 70

Те са разделени на три категории. Първата от тях е наречена LMGT (Le Mans Grand Touring). В нея ще срещнете атрактивни возила като прочутите модели на Dodge и Chevrolet – Viper и Corvette. LMP или откритите прототипи са следващата група, в която може да се пробвате зад волана на невероятните BMW V12 и Audi R8R. Най-вълнуващите автомобили влизат в последната категория LMGT (закрыти прототипи). Разбира се, трябва да се отбележи, че както при повечето заглавия в жанра, така и тук не всички болиди са достъпни от самото начало. За да можете да пробвате най-мощните и бързите, ще трябва да постигнете съответното количество победи.

Игровите варианти предлагат впечатляващо разнообразие и със сигурност ще зарадват многобройните почитатели на виртуалните автомобилни надпревари. Първото от тях е Quick Race. Тук ще имате възможността да използвате част от колите, а достъпните писти са общо четири на брой. Специфичната особеност тук е, че противниците ви са с автомобили от същия клас, като този, който сте избрали. Истинското предизвикателство на Le Mans 24 Hours се нарича Championship. Тук ви очаква поредица от осем категории състезания. Те са Rookie GT, Pro GT, GT Enduro, Open Prototype, Prototype Enduro, Closed Prototype, Super Enduro и The Winter Challenge. Всяка от надпреварите се отличава по типа на участващите автомобили, по количеството писти и броя на обиколките, които трябва да бъдат

направени. В по-горните класове обиколките стигат до 15, а в последната състезанието се провежда в условията на проливен дъжд. Основната цел в Time Trial е за определено време да бъдат направени максималното количество обиколки, така че да бъде подобрен поставения за пистата рекорд. Тъй като този старт е самостоятелен, без противници, той би могъл да свърши добра работа и като тренировка. Le Mans mode е автентичното състезание като времетраенето му е лимитирано от 10 минути до 24 часа. То се провежда на две писти. Първата е Le Mans 2000, а втората е наречена Petit Le Mans, позната и като Road Atlanta.

Геймплеят в Le Mans 24 Hours е балансиран и предлага различни като трудност варианти. Ако изберете като ниво на трудност Amateur, управлението на автомобила е доста лесно, но това видимо се променя при следващите Intermediate и особено в Expert, където не може да разчитате на никакви облекчения в контрола върху колата. Като допълнителна настройка могат да се добавят и двете равнища на AI – Easy и Normal.

В игри от типа на Le Mans 24

Hours стратегическите елементи не бива да се подценяват. Този процес започва още от бокса с подготовката на болида за състезанието. От особена важност е това колко гориво ще налеете в резервоара, тъй като повече бензин означава по-тежка и бавна кола, а по-малкото количество предполага по-чести спирания за зареждане. В зависимост от настройките на двигателя, може да се избира по-спортен режим, но и по-икономичен, който при всяко положение е за предпочитане при дългите състезания. Гумите са няколко вида. Меките гуми гарантират по-добро сцепление и значително по-голяма устойчивост при влизането в завоите, но пък се износват бързо и изискват смяна. Премахването на някои от влияещите върху аеродинамиката елементи от купето на автомобила ще го направи по-бърз, но това би довело увеличаване на неустойчивостта. Всички тези неща задължително трябва да се имат предвид, преди да се стигне до директния сблъсък на пистата. От огромно значение е да се намери верният ритъм за спирания в бокса. Подценяването на тези чисто технически аспекти би могло да доведе до провал в състезанието.

Le Mans 24 Hours е забавна, интригуваща, с атрактивен геймплей и относително добро графично оформление. Тази рейсинг симулация може да предложи незабравими моменти както на специалистите в PC-рейсинга, така и на тези, които искат просто да се позабавляват с една динамична и атрактивна игра. Основните недостатъци са най-вече резултат от порт-ването, а като най-сериозен сред тях може да се отбележи липсата на възможност за мрежова игра. Мултиплейърът се изразява в до болка познатата конзолна недомислица, която представлява състезание за двама души на един компютър. При всяко положение това е сериозен пропуск, тъй като играта има потенциала да предложи незабравими преживявания в мрежа, срещу реални противници.

Графика
7
Звук
7
Геймплей
8
Общо
8

Атаката на първото място предстои.



THE SUM OF ALL FEARS

Америка продължава войната срещу тероризма

■ Red Storm/UbiSoft ■ sumofallfears.ubi.com ■ PII-450 MHz, 128 MB RAM, 16MB 3D Video ■ Strategic FPS ■ 1 CD

Тренировъчните мисии са полезни, но може да се мине и без тях.



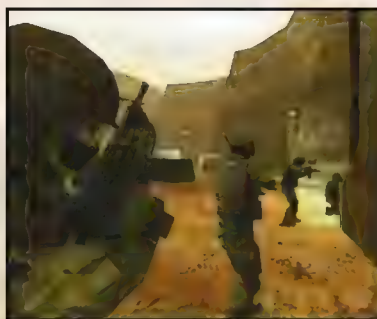
Това са хората от моя екип.

Терористичната атака срещу Ню Йорк шокира Америка и окончателно промени разбиранията за съвременния начин за водене на война. Случилото се на 11 септември показа на практика, че за да нанесеш удар върху най-мощната държава, далеч не е нужно да влагаш милиарди в свръхмодерни оръжия и огромна армия. Необходими са малко пари, група готови на всичко фанатици и достатъчно хитра и нетрадиционна идея. На фона на руините от Световния търговски център в медиите изплува името на Том Кланси, който беше в своите книги беше успял да предскаже тези трагични събития. Да се надяваме, че с историята в The Sum Of All Fears популярният писател няма да се окаже отново прав, защото неговата визия за бъдещето е наистина ужасяваща...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

В навечерието на новата 2002 година група радикални екстремисти нападат телевизионна станция, вземат заложници и започват да излъчват своите послания в ефир. Срещу тях моментално е изпратен екип за справяне с подобни ситуации, наречен HRT (Hostage Rescue Team). Това е елитно подразделение на ФБР, което е екипирано и въоръжено с възможно най-доброто от съвременните технологии. Атаката срещу екстремистите от Западна Вирджиния е само началото, а най-страшното тепърва предстои. Базираната по едноименната книга на Тома Кланси игра за пореден път показва, че светът далеч не е такъв какъвто обикновеният човек си го представя. В поредица от единадесет рисковани мисии по цялото земно кълбо, специалните сили с помощта на разузнаване-

Директната атака в стандартен FPS-стил задължително води до провал.



Уредът за нощно виждане е особено полезен в тъмнината.

то ще трябва да разбият цялата терористична мрежа. Те ще бъдат най-ефективното средство за предотвратяване на всички опити на врага да използва ужасяващата мощ на оръжията за масово унищожение.

The Sum Of All Fears е поредната игра по романите на Том Кланси. Тя е

чиста проба стратегически екшън,

с който вече сме се сблъсквали в Rainbow Six и Ghost Recon. По тази причина не бива да очаквате епични битки, изсипване на тонове муниции по противника, фантастични оръжия и недосегаеми герои. Действащите лица в играта нямат брони, умират бързо и единственият тежен коз е в информираността, перфектното планиране на атаката, безшумното придвижване и нанасяне на светкавичен удар, когато и където трябва. Макар играта силно да наподобява Ghost Recon, тук няма да се наложи

да се ориентирате по огромни терени, а действията в открити пространства са сведени до минимум. Противно на очакванията за заглавие от този жанр, усвояването на основните движения и използването на оръжията е напълно елементарно и бързо се заучава. Въпреки това трябва да имате предвид, че за ефективното управление ще се наложи да използвате повече от половината клавиатура, но с това се свиква сравнително бързо и съм убеден, че с лекота ще се справят дори тези, които не са се докосвали до подобна игра. Все пак авторите са подготвили поредица от седем тренировъчни мисии. В тях ще се запознаете с основните начини за придвижване и ще можете да изпробвате различните оръжия, с които ще разполагате по-късно в битките с противника. Тренировъчният процес е полезен за усвояването на специфичния интерфейс на играта. Той се състои от няколко информационни и контролни панела. Оперативният панел се отнася до състоянието на тима и вас самия, а така също до начините на придвижване и участие в битките. Панелът за оръжията ще ви информира за активното в момента оръжие, честотата на стрелба (единична, по три изстрела, напълно автоматична) и оставащите муниции. Най-интересен е командният панел, в който ще може да определите поведението на членовете от вашия екип по отношение на придвижването, групирането и тактиката. Освен това тук има също някои допълнителни команди за прочистване на периметъра, отваряне на врати и хвърляне на гранати. Интересно е да се отбележи, че ако използвате командния панел в Single Player, играта спира, докато дадете съответните заповеди до тима. В мрежова игра обаче това не се случва и рискът да отнесете някой куршум е много голям.

Всяка една от 11-те мисии започва с брифинг, в който ще получите необходимите данни за обстановката на мястото за операция и конк-

ретните задачи, които трябва да изпълните, като може да разчитате на допълнителна разузнавателна информация. Следва подбор на оръжия, които са групирани в определени комплекти. Всички те са съставени от реално съществуващи пушки – пистолети, автоматични и полуавтоматични пушки, снайпер,

оскользящи и заслепяващи гранати и така нареченият Heartbeat Sensor

Неговата функция е да открива противниците и да ги вкарва в миникартата, с която разполагате. HBS действа напълно автоматично и е абсолютно задължителна част от екипировката на вашия тим. Самостоятелните режими на игра са общо два. При първия в рамките на кампанията трябва да преминете последователно през всички единадесет мисии, докато при втория, наречен Quick Mission, участвате само в една от мисиите, като може да промените нейните цели.

Въпреки стремежа на създателите да постигнат максимален реализъм в играта има някои неща, които остават недомислени. Ако някой от вашия тим бъде ранен, той продължава да тича като лекоатлет и да стреля точно. Още по-абсурдни са случаите, когато отрядът се приготвя да атакува някаква постройка. Екипите стоят пред вратите, намиращите се вътре супертерористи не се и сещат да хвърлят един поглед навън. Неразбираемо е как можете да застреляте някого (дори и със заглушител) и намиращия се на десетина метра противник въобще да не чува и да не реагира на това. При най-ниското от общо трите нива на трудност изкуственият интелект на врага е плачевно нисък, но при високите нещата се променят. Компютърно симулираните противници бягат, прикриват се, правят някои тактически ходове. Възможно е да усложните допълнително изпълнението на мисията, като за целта изк-



Дори мъртви, терористите стискат здраво оръжията си.

лючите автоматичното прицелване или се възползват от предлаганите варианти в Special Forces Mode (без save-ове по време на мисията, без поддържащ тим и провал на мисията при издънка в някои от изискванията и задачите). Въпреки това оставам с впечатлението, че ако в Ghost Recon всички тези неща бяха от огромно значение поради спецификата на картите, то в The Sum Of All Fears очарованието на самостоятелната игра някак се губи. Когато към това прибавим относително краткия геймплей, става ясно, че по-редното заглавие на Red Storm е ориентирано най-вече към Multiplayer-a. Не може да се отрече, че в това отношение хората от Red Storm наистина са се постарали. Феновете на мрежовата игра, могат да се възползват от следните варианти: Solo (Cat & Mouse, King Of The Hill и Last Man), Co-Op (Firefight, Mission, Recon) и Team (King Of The Hill, Search and Rescue, Last Man Standing, Siege и Domination).

Графиката в The Sum Of All Fears е идентична с тази в Ghost Recon и по принцип за този жанр е на добро равнище. По отношение на звука нещата са сходни, но трябва да се отбележи, че в сравнение с предишната игра на Red Storm многообразието от звуци просто липсва и е сведено до лекя пукот на заглушените оръжия, звъна от падащите гилзи и виковете на противниците и техните стонове, когато бъдат наранени.

Графика
8
Звук
7
Геймплей
8
Общо
8

Терористите са елиминирани.



Пътят към секретните документи е свободен.

Стремежът на EA Sports да предлага игри, специално създадени за различни държави, е похвален. Виртуалното пресъздаване на местните спортове със сигурност радва феновете, но това едва ли би било достатъчно, ако изпълнението е некачествено. За съжаление единственото достойнство на V8 Challenge е в това, че ни дава възможност да се запознаем с едно екзотично и малко популярно извън територията на Австралия и Нова Зеландия автомобилно състезание.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

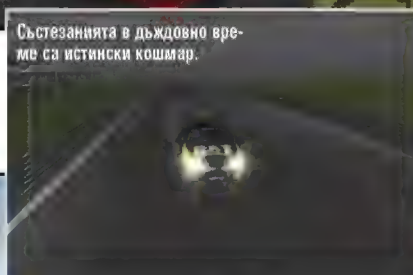
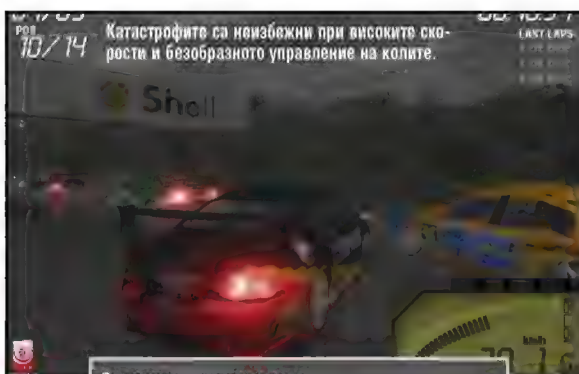
Всяка държава има свои специфични особености, които я правят различна от останалите. Едва ли има някой, който да не е чувал за американския начин на живот. Но колко от вас знаят, че австралийците също имат своя концепция за това как трябва да се живее? Когато бъде спомената Австралия, лично аз се сещам за екзотични животни като кенгуру и коала. Другите мисли, които ми идват в главата, са аборигени и емиграция. И ако Digital Illusions и EA Sports не бяха извадили на бял свят тази игра, едва ли скоро щях да разбера, че както американците имат NASCAR, така и австралийците се радват на свой шампионат, носещ името V8 Supercars. Приликите между двете автомобилни състезания са изключително големи. В австралийската версия участие вземат автомобили от два производителя. Първата марка е Ford. Тя е достатъчно популярна и едва ли се нуждае от представяне. Втората обаче лично за мен беше абсолютно непозната. Тя се нарича Holden и води началото си от 1948 година.

Някой е на път да приключи преждевременно състезанието...



NASCAR по австралийски...

■ Digital Illusions/EA Sports ■ www.v8challenge.com ■ 1 CD
■ Pentium II 300MHz, 64 MB RAM, 8MB 3D Video ■ Racing



Holden е дъщерна фирма на General Motors,

така че произведените от нея автомобили практически не се отличават особено от популярните в останалата част от света марки като Chevrolet или Opel. Конкретно във V8 Supercars участие взема популярният модел, наречен Holden Commodore VX, който си е чиста проба Chevrolet. Под стандартното туристическо купе на тази кола се крие истински звер. Двигателят е V-образен, с обем 5000 куб. см и внушителна мощност от 600 конски сили. Аналогични са параметрите и на конкурентните возила от Ford. Пистите, по които се провеждат състезанията, са общо 13 и са разположени на територията на Австралия и Нова Зеландия.

Като хвърлим поглед върху казаното дотук, става ясно, че всички предпоставки за създаването на вълнуваща игра са налице. За съжаление наличието на мощни автомобили, високи скорости и инфарктни сблъсъци, очевидно не е било достатъчно за разработчиците, които определено са се изложили с V8 Challenge. Не знам какъв е бил техният замисъл и дали смятат, че хората в Австралия (според производителя V8 Challenge ще се разпространява само там) са проспали последните няколко години, но играта изглежда непретенциозно, звучи нелепо, а геймплеят е пълна скука. Всеки, който някога е пробвал безспорно качествения NASCAR Racing 2002 Season на Papyrus и Sierra, едва ли ще издържи и пет минути с продукта на EA Sports и Digital Illusions. Това, че липсва каквото и да е въвеждащо видео, не е чак толкова важно и някак може да бъде преживяно. Трудно може да се приеме фактът, че графиката изглежда поостаряла. Моделите на автомобилите са сравнително

140 мили в час са малко в повече за този завои.





детайлни, но това далеч не е достатъчно. Пистите са оформени твърде оскъдно, а двуизмерната публика около трасето може да предизвика само съжаление и насмешка. Климатичните условия не са пресъздадени добре. Вариантите в това отношение са общо два – ясно и дъждовно време, като дъждът винаги е един и същ, независимо от пистата и сезона. По подобен начин стоят също нещата и със звука. Не съм гледал истинско състезание от шампионата V8 Supercars, но съм сигурен, че автомобили с технически характеристики подобни на тези в NASCAR просто не могат да звучат по този начин. Репликите от техническия щаб са прекалено стандартни. Музиката е поносима, но еднообразна и не прави никакво впечатление. Интерфейсът на играта силно напомня този от други игри на шведите от Digital Illusions. Тези факти не останаха скрити за световната геймърска критика, която не се колеба да даде и много по-крайни оценки за играта от рода на "създадена с рециклирани части от други игри".

Това мнение се допълва от безоб-



Графиката в играта е сравнително прилична, но не блести с нищо особено.

разно скучния и нескопосан геймплей. По принцип игрите от този тип винаги разчитат на максималния реализъм. Вероятно създателите на V8 Challenge също са подхождали с тази идея, но нейната реализация е много далеч от истината. Преди всичко

без големи трудности.

Игровите варианти са в рамките на очакваното за жанра. Шампионатът е в две категории. В първата са така наречените Supercars, а втората е V8 Ute и представлява надпревара с пикапи. Правилата за състезанията са сходни с тези в NASCAR и феновете на поредицата едва ли ще бъдат изненадани с нещо. В Single Race можете да опитате силите и издръжливостта на нервите си в състезание на писта по избор. Time Attack ще ви даде възможността да подобрите рекорда за дадена писта. Тук също може да управлявате някоя от двете категории автомобили, но ни в клин, ни в ръкав се появява и трета – Formula Dice. Колите от този вид силно наподобяват болидите от Формула 1. Трябва да се отбележи, че тяхното поведение по трасето не се отличава особено от това на останалите две групи. Играта предлага и възможност за мултиплейър, но не знам колко ще бъдат наивниците, готови да се сдобият с копие от този зле скалпен продукт.

Графика
7
Звук
5
Геймплей
5
Общо
5

изкуственият интелект на противниците е под всякаква критика

Управлението на автомобила е пълен кошмар. Независимо дали ще използвате клавиатура или възможно най-качествения force feedback волан, резултатът почти винаги е плачевен. Колата е твърде нестабилна на завоите, спира зле и за съжаление различните технически настройки по никакъв начин не носят някакво осезаемо подобрение. За разлика от други подобни игри, тук настройките на автомобила са сведени до абсолютния минимум. Това със сигурност ще разочарова маниаците, но пък има и добра страна, защото всеки може да се справи



Тъй като състезанието е австралийско, воланът е от дясната страна.



LEGION

Римската Империя от Великобритания до Близкия Изток

■ Paradox Entertainment/Slitherine Software ■ www.slitherine.co.uk
 ■ P 266, 32 MB RAM, 2 MB Video Card ■ похогова стратегия ■ 1 CD

След появата на двете Europa Universalis започнах да уважавам компанията Paradox Entertainment. Те успяха от една френска настолна игра да направят много сериозна стратегия. Формално тя бе в реално време, но на практика допадна най-вече на любителите на класическите походни стратегии. Ето защо не е никак чудно, че очаквах с голямо нетърпение Legion – стратегията, която бе замислена като нещо средно между Europa Universalis и Shogun: Total War. Е, тази дългоочаквана игра според мен е успешна до известна степен, но честно казано, моите очаквания бяха доста по-големи.

Генко Велев
 g_velev@pcclub-bg.com

Започваме на първо време с историята. Тя обхваща четири важни за Римската Империя периода. В началото е борбата за съществуване – започваща със създаването на Рим от братята Ромул и Рем и завършваща с завоюването на Италианския "ботуш". Другите три кампании са на тема завоевателните походи на римляните по териториите на днешните Франция, Германия и Великобритания. За съжаление няма нищо на тема Източна Европа и близкия Изток, но съм абсолютно сигурен, че това ще бъде включено в някой съвсем скоросен expansion.

Докато разглеждах играта, започнах да се замислям на тема величието на древните римляни и каква огромна Империя са успели да създадат. Помислете си само – по-голямата част от Западна Европа, огромна част от Великобритания (римляните са навлезли дълбоко в Шотландия), Африка, Юго-Източна Европа, Близкия Изток... А в разцветта си Рим е имал население колкото днешна София – и това без наличието на жилищни комплекси, градски транспорт и автомобили! Военните си успехи римляните са дължали най-вече на превъзходно обучената си "професионална" войска -



За съжаление битките са на светлини години от видяното в Shogun.

единствената армия, която през това време е можела да се сражава в боен ред

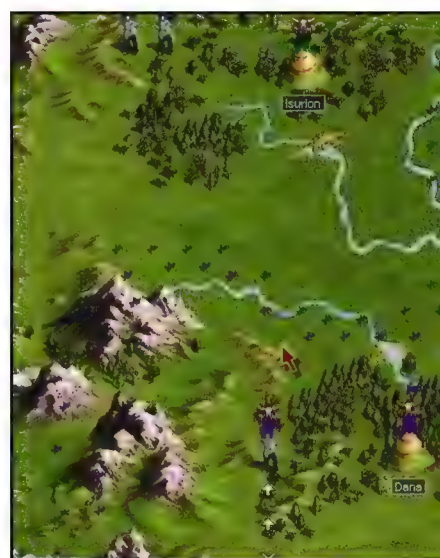
Техните противници обикновено са противопоставяли многобройни, но зле обучени отряди, нападащи в хаотични безформени тълпи. Впрочем не съм сигурен за Картаген – но не случайно това е бил и един от най-опасните за Рим врагове.

Но нека сега да се върнем обратно на играта, а бойният ред и обучението на войниците ще го обсъдим малко по-късно. Тя се състои от две части – походова стратегическа и битки в реално време (подобно на Shogun). По време на походната част развивате градовете си, създавате войници, придвижвате армияте си и се занимавате с дипломатия. Самите битки се състоят от две фази – разполагане на отрядите и същинското сражение – по време на което обаче нямате АБСОЛЮТНО НИКАКЪВ контрол върху войниците си!!! Това прави сраженията много по-прости и безинтересни отколкото в Shogun – но и много по-кратки. Не ми е ясно защо производителите са решили нещата по този начин и никак не съм убеден, че това е най-доброто решение! Просто силно подозирам, че главният довод е бил... икономическият – "по-просто да го направим, по-бързо и най-вече по-



евтино". Впрочем стремешът към евтиния си личи и от графиката на играта. Походната стратегическа част не е върхът на сладoleда, но все пак за подобен вид стратегия е търпимо, независимо че се поддържа само режим 800x600. Първият поглед към битките обаче може и да ви отчае. Започват с фазата на разполагането – върху грозен мръсен правоъгълник, който трябва да изобразява карта на терена и върху който не можете да различите кое е гора, кое са скали и кое просто някое кравешко съ-ъ... тор. Независимо дали атакувате или се защитавате отрядите ви са винаги от лявата страна, докато от дясната виждате една МАЛКА част от противника. Може да изберете различни бойни построения за всеки отряд и да зададете няколко предварителни най-елементарни команди (които на практика са вариации на едно и също действие). И сега да се върнем пак на началото на статията – за обучението на войниците и воюването в бойна формация. Тук за да се балансира играта между различните нации, е дадена възможност на почти всички видове войски да използват по няколко типа бойни фор-

Менюто за управление на града.



мации. Това противоречи на историческата истина (а производителите на играта претендират да спазват максимално точно историята) – но крайната цел е все пак по-интересна игра, а не учебник по история.

След като сте готови с разполагането и командите, идва ред и на действителната битка – и тук ви очаква следващото разочарование от графиката. Грозни, пикселизирани, двуизмерни фигури с бледи "неубедителни" цветове – като че ли създавани някъде около 1994 г.! Самите битки продължават само няколко минути и тъй като не сте могли да видите противника предварително, нито пък да се намесите по време на самата битка, много често всичко се изразжда в най-обикновен масов търкал около бялата точка в центъра на игрището. Което пък от своя страна е силен стимул към масирано използване на командите save и load. Запазвате играта, атакувате, опознавате противника, load и се опитвате да разположите армията си съобразявайки се с разкрития вече противник.

Оцелелите отряди с течение на времето се самовъзстановяват и не само това – те трупат experience points до осем нива. А разликата между отряд новобранци и отряд осмо ниво е ОГРОМНА. По тази причина е важно да не губите изцяло даден отряд – но върху това също нямате никакъв контрол. Точно като в Shogun войниците се паникьосват и побягват от бойното поле – и в този момент играта изчислява по някаква скрита формула дали след битката ще се появят оцелели от побягналия отряд или той ще бъде тотално изстребен.

Стратегическата походова част на играта е доста по-добре разработена

Картата е разделена на провинции (области, владения, територии...) и във всяка провинция има от един до 3-4 града. Имате три ресурса – food, ore и wood и всеки град има някакво определено от



Графика

6

Звук

6

Геймплей

8

Общо

7

Разполагане на войските за битка.

разположението му минимално производство на тези ресурси. Град сред планините произвежда основно руда, в близост до гори – дървесина и т.н. Всеки град се развива по начин, много наподобяващ една стара стратегия Deadlock – разполага с няколко строителни "slots", върху които може да разполагате икономически (ферми, мини и дъско-резници), спомагателни или военни сгради, а максималното възможно население използвате като работна ръка за икономическите сгради или пък превръщате във войници. Това население и броят на строителните слотове зависи единствено от централната градска сграда – която може да се ъпгрейдва на три степени. Броят на строителните участъци е много по-малък от броя на възможните сгради и по тази причина ще трябва да ги специализирате в различни дейности. Например в един

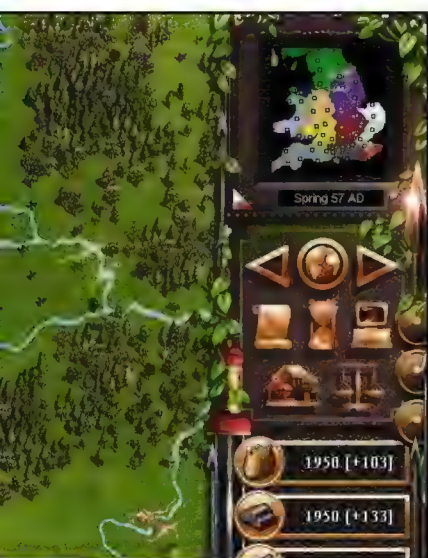
от градовете строите сгради за максимално бързо увеличение на населението и за създаване на разнообразни военни единици, в друг град ги ъпгрейдвате, трети е специализиран за производство на руда и т.н. Самите отряди, освен че трупат experience points, се различават и по различния си размер – от huge (100%) до small (40%) и този размер именно е възможният ъпгрейд, който зависи от наличието на определени военни сгради в съответния град.

При създаването на войски и при строежа на сгради има една особеност – времетраенето на всяко действие е обикновено по един turn (3 месеца), но крайният резултат е наличен едва след завършването на годината (наречена кой знае защо "цикъл" – 1 цикъл = 4 turns = 12 месеца). На практика това означава, че няма значение дали ще поръчате войските или сградите през зимата или през пролетта – те винаги ще са готови най-рано през следващата пролет.

И последно – между създаването на войските и вкарването им във битка трябва да ги придвижите и разположите на стратегически позиции (групирани в армии до осем отряда)... И тук се проявява един сериозен недостатък – всяка армия за един ход може да се придвижи на някакво минимално разстояние – зависещо от терена и от типовете войски – и само толкова! Няма auto-movement, няма rally-point, няма задаването на path за придвижване през следващите няколко хода. Това не е проблем когато имате една армия, но като станат десет, е безкрайно досадно – армията след армията, ход след ход, квадратче след квадратче... И като завладеете 3-4 провинции, основните ви градове, произвеждащи войници, остават далече в тила – което означава, че на всеки четири хода ще се "ражда" по една армия – представте си каква върволица ще се заформи, докато ги закарате в близост до фронта!

Въобще в тази игра има добри и интересни решения, но има и много неща, които си плачат за patch. Ако производителите се стегнат и реагират бързо, Legion на Paradox Entertainment може да се превърне в доста добра стратегия въпреки не особено съвременната си графика!

Дипломатията играе важна роля в играта.





Бойните действия се развиват и в джунглата.



Бум! Вече си мъртъв...

TEAM FACTOR

Видяла жабата, че подковават коня, и тя подложила крак

■ 7FX / Singularity Software ■ www.teamfactor.co.uk ■ P41-450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Squad-based FPS ■ 1 CD

В последно време фантастичните екшъни като че ли отстъпиха от своите позиции. Една от основните причини за това е Counter-Strike. Въпреки архаичната си графика, тази игра успя да се наложи категорично и вече няколко години подред е несменяем лидер в мрежовите забавления. Вдъхновени от този успех бял свят видяха множество заглавия и модификации, които по една или друга причина не успяха да се наложат. Дали поредният опит в това отношение, наречен Team Factor, ще успее по някакъв начин да се впише в идеалната представа за реалистичен мултиплейър-екшън е въпрос, на който могат да отговорят единствено и само феновете...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Мунициите трябва да се използват разумно, тъй като не са в неограничени количества.

След появата на Counter-Strike като че ли се превърна в традиция заглавията от този тип да се правят върху основата на друга съществуваща игра. Количеството модове нарасна дотолкова, че едва ли могат да се изброят невероятните



Предпазливото придвижване дава възможност за нанасяне на решителен удар.

превъплъщения, които изживяха заглавия като Half-Life, Quake, Unreal Tournament и много други. За добро или лошо подхвърлят, използван от създателите на Team Factor, е различен. Те са създали напълно самостоятелна игра, която има претенциите да повтори успеха на Counter-Strike като предложи на почитателите на отборния екшън по-добра графика, невероятно разнообразие от оръжия и игрови варианти. В някои отношения авторите са се справили на ниво, но в други постиженията им трудно могат да бъдат определени като успешни.

Причините за огромната популярност на CS са много, но сред тях може да се открият преди всичко лекотата при навлизането в играта и

изключително ниските системни изисквания. Случаят с Team Factor е малко по-различен в това отношение. Графичният енджин, наречен Light Force, е разработван в продължение на две години от чешки екип. Крайният резултат от техните усилия обаче не блести с нищо особено. Като цяло

**играта изглежда
горе-долу прилично,
но може да се желае
още много**

Лично на мен неприятно впечатление ми направиха зле нарисуваните модели на виртуалните командири. По качествата на визуалното оформление могат да се изкажат



още критики, но като че ли това не е най-важното за игрите от този тип. Друг сериозен недостатък на Team Factor са изключително високите системни изисквания. Ако играете само мрежа, ще ви бъде достатъчна сравнително непретенциозна машина, но нещата се променят драстично щом включите ботове. Тогава със сигурност ще ви бъдат необходими мощна графична карта, много RAM (производителят препоръчва поне 512 MB) и гигагерцов процесор.

Може би най-интересното в играта са трите отделни отбора. Екипите в Team Factor са наречени условно сини, червени и черни. Както можете сами да се досетите, червените са руснаците. Сините са специалните сили на държавите-членки на НАТО (US Ranger, британските SAS и немските Fallschirmjaeger), а черните според пояснението на производителя са "сили със свои собствени интереси". Те могат да бъдат от Китай или Израел в зависимост от условията и събитията в конкретната мисия. Всеки от членовете от екипите има своя специалност. Войникът е най-комплексната единица, която разполага с разнообразни качества, възможности и въоръжение. Специалистът е перфектен при специфични задачи и е незаменим при оказване на мощна огнева поддръжка. Скаутът е натоварен най-вече с разузнавателни функции. Той трябва да е в състояние да се промъква незабелязан навътре в територията на противника и да открива разположението на неговите сили. Особено полезен е при изненадващи нападения и се отличава с висока ефективност при близък бой. Последният член на екипа е снайперистът, чиито задачи и способности по принцип са повече от ясни, но все пак трябва да се изтъкне, че той е най-доброто средство за борба със снайперистите на противниковите отбори. Всяка една от бойните единици има съответните оръжия на разположение. Не може да се отрече, че по този признак хората от 7FX са се представили на ниво. Многообразието от

средства за унищожение е наистина впечатляващо. Те са над четиридесет на брой и са разделени в няколко групи – пистолети, пушки, полуавтоматични пушки, снайпери, автомати, картечници, гранати и ножове. Всеки от трите тима има свой специфичен арсенал, сред който ще срещнете познати имена в оръжейната индустрия като Калашников, Glock, Uzi, Famas и много други. Мисиите, предложени от авторите, са общо десет. Те ще ви отведат в различни точки на земното кълбо като Ливан, джунглите на Югоизточна Азия, Сибир, тихоокеанските острови, планините на Северна Америка и други. Като съдържание и подробности те са коренно различни, но целта винаги е една – да оцелеете и да изпълните задачите. За разлика от класическите екшъни, тук постигането на победа изисква ясна, точна и добре балансирана стратегия. Безразборната стрелба по врага и изпълненията в стил "Рамбо" не водят до нищо полезно. Team Factor изисква перфектна координация между членовете на екипа, предпазливост, смразяваща решителност и точност в бойните действия.

Стратегическият елемент е основен

като възможните варианти за справяне с мисията не са предварително фиксирани и зависят единствено от вашата стратегия и тази на вашите противници.

Друг много силен момент от Team Factor е въвеждането на RPG-елементи. Вашият герой трупа опит в няколко категории, като това е възможно не само в Single Player, но и в мрежова игра. Играта срещу компютърно симулирани противници, въпреки хвалбите и претенциите на производителя за поведение, максимално близко до човешкото са леко пресилени и не отговарят на истината. При всяко положение акцентът пада върху мрежовите битки. По отношение на реализма трябва да се отдаде дължимото на авторите, кои-



Пушките тип "помпа" са ефективни на близко разстояние.

Снайперът е безпощадно оръжие, когато се използва майсторски.

Плюсове:	
■	относително добра графика
■	невероятно разнообразен арсенал от оръжия
■	три тима, които могат да участват едновременно в битката
■	въвеждане на RPG-елементи
■	сравнително реалистична по отношение поведение на героите, дизайна на оръжията и картите
Минуси:	
■	високи системни изисквания
■	добре "раздвижени", но зле изглеждащи модели на бойците

то са успели да пресъздадат максимално близка до истинската атмосфера. Виртуалните войници не са перфектни машини за убиване. За разлика от някои други подобни загравия, героите не могат да тичат и да скачат непрекъснато. Те се уморяват, а това директно влияе върху точността им при стрелба.

Засега липсва Map Editor. В това отношение производителите пуснаха противоречива информация. В едно свое интервю отпреди няколко месеца шефът на проекта Pavel Sinagl, заяви категорично, че техните планове не включват пускането на подобен редактор. Обаче според информация на техния сайт се предвижда специален add-on, който ще дава възможност на най-запалените фенове на играта да създават свои карти. Производителите обещаваха, че ще бъдат пускани нови оръжия, мисии и допълнителни скинове. Дебютната игра на 7FX се опитва да съчетае най-доброто от стратегическите екшъни. Въпреки някои мнения, че Team Factor била нещо средно между Counter-Strike и Team Fortress, чешкият разработчик е успял да постигне нещо различно и е прибавил някои нови моменти, които макар да са интересни като идея, не е ясно как биха се възприели от почитателите на този геймърски жанр.



Това е малка част от богатия арсенал в играта.



Екшън и стратегия. Това е Team Factor.

Project Earth

Една що-годе прилична космическа стратегия

■ Lemon Interactive/ DreamCatcher Interactive ■ www.dreamcatchergames.com/projectearth
 ■ PIII 700 MHz, 256 MB RAM, 32 MB video card ■ Стратегия ■ 1 CD

Триизмерните космически стратегии по необясними причини са доста пренебрегвани напоследък. След Homeworld: Cataclysm всички виждахме, как жанрът ще задмине по популярност всички останали свои конкуренти. Това обаче не стана и причината може да търсим отчасти в малкото и не особено сполучливи опити за създаването на такъв тип игри, както и във вечно модните през последните години 3D пуцалки, чиято ера като че няма да има край. Това обаче остави доста разочаровани, съвсем не малбройните фенове на Homeworld. Време е нишата да бъде запълнена и това се опитва да направи Project Earth.

Павел Панков

p_pankov@pcclub-bg.com

Интересен факт е, че в Европа играта излиза под заглавието Stormageddon. Определено второто заглавие е по-комерсиално, но поради нарасналата си напоследък параноя американците са се спрели на безличното и неутрално Project Earth. Ако обаче се вгледаме в сюжета на играта, вероятно избора на янките е по-удачен и донякъде има отношение към случващото се. А то е следното: човечеството тъкмо е проходило в космоса и се заема с безжалостната и нелепа задача да го колонизира. Към това нехуманно деяние, хората подхождат с типичния за тях в такива случаи ентузиазъм. В космоса са изпратени 3 колониални кораба, всеки от които с размерите на голям град. Изненадата се крие в това, че всеки от тези кораби се управлява по психичен път. И така след като с бодря стъпка се отправят на дългото пътуване,

Графика

6

Звук

7

Геймплей

7

Общо

7



нашите съпланетяни, още напускатки "махалата" – някъде край Марс се облъскват с неизвестен враждебен обект. Тук и започва голямата паткалама. Участващите страни са три. Освен земляните, това са демоните (Daemons) и Витечи (Vitechy). В последствие ще научите, че демоните всъщност са потърпевши от нападението на високотехнологичните Витечи, които, без да дават обяснения, се опитват да унищожат всички. Кампаниите са две (втората е за демоните), а действието в тях се развива аналогично, като разликата е в гледната точка. Основната нишка на мистериата се върти около споменатите технологични агресори и неизвестни пространствени портали. С тези портали е свързана и една интересна новост в геймплея. Възможно е да играете на едновременно до три игрови полета, поделайки единствено ресурсите. За човек, несъмнено се до този момент с подобно нещо, първоначално идеята изглежда странно. Особено, ако никой не си е направил труда да я разясни. И така играя си аз кротко и тихо изнасям врага. Малко след като приключвам с операцията ми съобщават, че съм загубил. "Добре" казвам си, "Ще го направя пак". След кратък размисъл разбирам, че в някоя паралелна вселена има и нещо като втора база, която противникът изнася поради очевидната ми незаинтересованост към нея. В прилив на вдъхновение натискам F2 и чудото става – озовавам се при втория команден кораб и всичко протича гладко. Но защо никой не спомена, че превключването между прос-

транствата става с функционалните клавиши? След като преглътнах обидата, играта продължи. Но изводите, които си направих, са нелицеприятни за разработчиците и по-специално за дизайнера на обучаващата програма. Който е сътворил този tutorial, е нямал и най-бегла представа, какво му е нужно на човек, за да се оправя в нова за него обстановка. Така че, просто ви съветвам да го прескочите и да

започнете директно борбата с интерфейса

За да свикнете, ще са ви необходими поне 3-4 часа игра. През цялото това време ще ви се струва, че не би могло да се измисли по-неудобно управление. Всъщност истината е, че може. Само желание да има. Но съвсем скоро след изтичането на указания период от време





ще започнете да съумявате все по-добре да се справяте, с което и недостатъците, които преди са се откроявали тъй ярко, неусетно ще избледнеят. Може дори да започнат да ви се струват удобни (при мен поне така стана). Практично въведение е използването на стрелките от клавиатурата при управлението на камерата (подобно на 3D-екшъните). А след като най-накрая се почувствате в свои води, играта ще ви зашлеви един не лек шамар, проектиран от създателите си – информационно затъмнение. Голям проблем е липсата на каквото и да е описание на това кое какво прави. Почти всичко ще трябва сами откривате. За съжаление, поне от пръв поглед, предимствата на един тип кораб не изпъкват много ярко пред другите. Истински подвиг е, ако разберете с какво по-скъпите изстребители превъзхождат евтините си събратя. Никакви данни относно показателите на който и да е кораб няма да намерите в самата игра, както и на интернет страницата ѝ. Като единствена компенсация се явяват разясненията,

отнасящи се до технологичните ъпгрейди – поне там ще знаете за какво си давате парите. А и самите надстройки си ги бива. От всеки тип са два броя – дефанзивна и офанзивна, като може да направите само една. Един от тези ъпгрейди ви дава малък шанс противникът да бъде взривен с един изстрел. Алтернативата е да получите възможност същия този противник да не ви уцели. Като цяло видовете единици на расите са сходни като функционалност.

Изкуственият интелект не е от най-блестящите и често използва тактиката да ви изпраща по една-две единици в случай, че сте заспали. Този метод в повечето случаи не дава резултат. Иначе има доста хитрости, с които да надхитрите противника. Вместо да строите много работници, просто позиционирате командния кораб в близост до ресурсите с което спестявате на събиращите го дългия път. Недостатъкът е че губите известно време в придвижване, през което противникът се развива. От друга страна, премест-

вайки базата си до ресурсите, можете лесно да защитавате работниците си. Понеже споменах ресурси, те са основно астероиди и други летящи обекти. Тактиките за съсипване на врага икономически работят много добре, но изискват цялото ви внимание. Витечите от позицията си на арогантна свръхсила, разбира се, могат да си позволят лукса да не черпят енергия по общоприетия начин, а изсмуквайки я от взривените врагове.

Графично играта е издържана в стил "космическа шарения", но това вече май не прави впечатление на никого. Проблемът обаче е, че селектираните единици имат много неприятни оградящи ги паралелепипеди, които пречат да се види каквото и да е, особено при по-малките такива. Музиката е относително добра. Ритъмът динамично се променя в зависимост от ситуацията.

Обобщавайки, ще кажа, че играта е приятна и ще хареса на феновете на космическите стратегии, макар и да отстъпва по много показатели на Homeworld.

наградииии.....

наградииии.....

наградииии.....

ЗА МАНИАЦИИ

Първите 5 клиента
натрупали 500 часа
печелят КОМПЮТЪРНА ИГРА

Първите 10 клиента
натрупали 100 часа
печелят
МУЗИКАЛЕН ДИСК

Първите 5 клиента
натрупали 250 часа
печелят
МАРКОВИ СЛУШАЛКИ



QUEST
Internet & Game Club



Първите 5 клиента
натрупали 750 часа
печелят ДИСКМЕН



Първите 5 клиента
натрупали 1000 часа
печелят
G S M АПАРАТ

Карти с големи
отстъпки ...



QUEST
Internet & Game Club

Повече от 50 машини:

**P4; GEFORCE 2 Ti;
19" Monitors EYE-Q**

1 час

безплатно

сла, ВИЖ, победи !!!

**жесток интернет
и много игри**

www.questbg.net

София, ул. Трапезица 4



Celtic Kings

Rage of War

Новата игра на Haemimont вече е готова!

■ Haemimont/Strategy First/Wanadoo ■ www.haemimont.com
 ■ P3 500, 64 MB RAM, 2 MB Video ■ RTS ■ 1 CD

Още в един от първите броеве на PC Club първи в България ви информирахме за втората игра на Haemimont – бащите на "Цар: Тежестта на короната". Сега Celtic Kings: Rage of War (това е новото име на The Druid King) вече е готова и само след няколко седмици ще се появи на пазара.

Никола Дърпатов
 darpatov@pcclub-bg.com

Първо, искам да кажа две думи за мистериата около името на играта. Първоначално Celtic Kings беше известна под нейното работно заглавие The Druid King. След сключването на договорите за разпространение на играта с Wanadoo и Strategy First бе решено окончателното заглавие да е Celtic Kings: Rage of War. Тази промяна няма никакъв ефект върху геймплея и историята на играта.

Както вероятно знаете, и втората игра на Haemimont е стратегия в реално време, подобно на "Цар: Тежестта на короната". Този път обаче екипът под ръководството на Габриел Добрев си беше поставил доста по-амбициозни задачи за съдържанието на

самата игра и мога с радост да отбележа, че повечето от тях са изпълнени успешно.

Първото, което се набива на очи след старта на играта и добре направеното интро, е, че Celtic Kings хем е стратегия в реално време, хем в същото време не е. Соловата кампания, която ви очаква с нейните 20 мисии, се върти около приключенията на могъщия герой Lарах, който иска да отмъсти на тевтоните за смъртта на своята любима. За целта той дори е готов да продаде душата си. След серия от кръвопролитни битки Lарах успява да смаже превъзходящите неговите гали врагове и се изправя лице в лице с могъщата Римска империя.

Тук вероятно вече ви е станало ясно, че в играта ви очакват три страни – гали, тевтонци и римляни. Всяка от тях си има своите силни и слаби качества, като Haemimont са успели да ги балансират доста добре за мрежовите битки. Но нека първо да се върнем на соловата кампания, защото тя определено предизвиква интерес. В правят впечатление няколко неща. Първото е, че създателите на играта са включили доста

елементи от ролевите игри

През по-голямата част от мисиите имате на разположение поне един герой, който има специални умения в боя. Самите герои пък от своя страна трупат опит в битките и могат да качват нива. За разлика от



КАКВО ТЕСТВАХМЕ

■ Настоящата статия е написана въз основа на финалната версия на играта, която е предоставена за тиражиране на разпространителите. Изказваме специална благодарност на целия екип, работил върху Celtic Kings и на всички в Haemimont за предоставената ни възможност да тестваме играта в офиса на Haemimont.



QUEST
Internet & Game Club

0 - 24

На тел. 980 19 35
можете да резервирате
избран от вас компютър и час !!!



София, ул. Трапезица 4

други стратегии, където това имаше предимно козметичен характер, в Celtic Kings опитът оказва съвсем видим ефект върху Laraх и неговите спътници. Така например ако се биете с противник, който е 10 нива и повече под вас, винаги му нанасяте максимални щети с всеки удар и го убивате за отрицателно време. Допълнителна екстра е, че вашият опит се пренася и върху прикрепени-те към съответния герой армии, които пък от своя страна като изстребват бодро врагове, допринасят за допълнителното издигане на вашия лидер.

Друго нещо, което прави впечатление е, че в играта има страшно много диалози. Буквално на всеки 5-6 минути имате възможност да си говорите с най-различни персонажи, които ви въвеждат в историята на Celtic Kings и ви дават ценна информация за предстоящите задачи. Самите разговори обикновено протичат по познатата от квестовете и ролевите игри система multiple choice. На практика ще трябва да си говорите с всеки, когото срещнете и който не ви напада веднага, защото от това зависи да разберете какво точ-

но трябва да правите на дадена карта. Картите от своя страна са действително огромни, а на всяка от тях ви очакват множество подмисии от типа – намери скривалището друидите, след това опази село А и превземи град Б. Особеното в случая е, че за разлика от повечето други стратегии тук

няма строеж на бази и събиране на ресурси

Всички сгради на всяка карта са зададени предварително и единственото, което можете да направите, е да превземете вражески селища. Това е от изключителна важност, защото селяните в селата събират жизнено важната храна и ви доставят също така необходимото за наемането на определени герои злато. Това става автоматично, стига дадено селище да е във ваше владение. Храната е особено ценна, защото ако вашите воители останат гладни, те лека полека започват да губят здраве, а едва ли е необходимо да пояснявам какъв ефект има това по време на битките с многочислените врагове. Битките от своя страна са дей-

ствително епични. Аз поне отдавна не бях гледал толкова масови батални сцени. Още във втората мисия в един момент имах чувството, че

тевтонските орди просто нямат край

Отнякъде непрекъснато извираха още и още конници, които се хвърляха яростно върху моите вече пооредели и отслабени войници. В тази връзка искам изрично да подчертая, че трябва много добре да планирате в каква точно последователност ще атакувате вражеските укрепления и какъв боен ред ще зададете на вашата армия. Именно тук е и една от най-силните страни на Celtic Kings: Rage of War. Интерфейсът е изключително интуитивен и с него се свиква буквално за две минути. Повечето неща така или иначе се правят с ляво или дясно кликане с мишката, а за специалните команди има лесно достъпни икони отгоре и отдолу на самото игрално поле. Картата също изключително улеснява играта. Имате възможност да следите отблизо бойните действия в даден регион или да включите на глобална карта, на която всяко сражение е изобразено като иконка, а вашите и противниковите войници като цветни точки. От голямата карта само с един клик се пренасяте в невралгичната зона, където най-много има нужда от вашето лично присъствие. Тази възможност за бързо реагиране е особено важно при мрежовите игри, където със сигурност ще ви се наложи да се биете едновременно на няколко различни фронта. При multiplayer-а можете да си избирате всяка от трите страни (в соловата кампания играете само с галите) и да се впуснете в споменатите вече по-горе масови сцени. Преди 2 години, когато авторите на играта ми споменаваха, че на всяка карта ще има по няколко хиляди единици, аз, честно казано, бях леко скептичен, но сега успях лично да се убедя, че това не е било просто маркетингов трик а самата истина.

Celtic Kings е издържана в класическо 2D като самите единици са изключително приятно анимирани и ако не сте някой маниакален привърженик на 3D-ефектите, със сигурност гледката на монитора ще ви хареса. Добри думи заслужава и звуковото оформление. За съжаление диалозите са чисто текстови и не предлагат говор, но за сметка на това музиката е много подходяща и създава атмосфера, а отделните единици имат в запас по няколко различни реплики. Въобще в това отношение новата творба на Naemimont няма от какво да се срамува.

Като цяло Celtic Kings е изключително приятна стратегия в реално време, която предлага доста разнообразни мисии и богат геймплей, както в соловата кампания, така и при мрежовите битки. Така че ако си падате по този жанр, задължително си вземете това заглавие – то за пореден път доказва, че в България се правят качествени игри.

Графика
9
Звук
8
Геймплей
9
Общо
8





Почти нищо ново под слънцето

■ Funatics Development/JoWoOD ■ www.cultures2.com ■ P II 300, 64 MB RAM ■ RTS ■ 1 CD

На практически безполезна засега сайт на играта може да прочетете хвалби като "това не е само част втора, а нещо много повече", ще намерите думи като "включва елементи на RPG" и твърдението, че са слушани внимателно препоръките и исканията на феновете. Сега – добре е, че аз съм безкрайно възпитан и тактичен човек – защото ако не беше така сигурно щях да напиша: "Може и да са слушали препоръките и исканията на феновете, но докато са ги слушали са си седели на ушите"! Но не го пиша, именно поради това мое прословуто възпитание.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Едва ли е тайна за някого, че Cultures е доста сериозно плагиатстване на Settlers. За нас в това няма нищо лошо (Blue Byte да му мислят), лошото е в друго – че по някое време производителите са се сепнали и са казали – "ами дайте да турим там и някаква разлика"! И какво да сложат – мислили, мислили и накрая някой, на когото очевидно познанията по компютърни игри са

застинали на ниво Распан, решил да добави микромениджмънт (много дълга и сложна думичка, ще взема отсега нататък да я наричам просто ММ)! И то толкова много добавил от това ММ, че играта започнала да се пръска по шевовите. Обикновено във всички игри в реално време производителите се стремят да облекчат досадното кликане и броенето на рогата и копитата на добитъка. А производителите на Cultures са направили точно обратното – по време на цялата игра не правите почти нищо друго, освен да смятате и да кликате! Резултатът – всеки започва да я играе с огромен ентузиазъм, който изтрайва почти половин час – след което сте залети от поток със сватби, разводи, раждане на деца, изгубването на склеротизирани викинги пред прага на собствения им дом и цял куп още подобни... Финалът – CD-то се набутва в девета глупа с намерението, ако няма какво друго да се играе, пак да се инсталира – което, разбира се, си остава само едно благородно намерение и нищо повече.

Ето това беше огромният недостатък на първата част – и

този огромен недостатък е внимателно запазен и сериозно доразвит и в уж различната втора част

Истина е, че в тази втора част производителите са се опитали да разнообразят играта и да добавят малко повече екшън... но едно е да се опиташ, а друго е да го направиш – защото екшънът, който ще намерите в Cultures 2, стои някак си като изкуствена кръпка! Така че – ако си падате по игри, в които микромениджмънтът е въздигнат на пиедестал като някакво олимпийско божество, то играта Cultures 2 е тъкмо за вас!

И ако считате, че върховното удоволствие е да се ровите непрекъснато из различни статистики и да кликате нон-стоп с мишката, играта Cultures 2 ще бъде за вас играта на хилядолетието!!! При всички други случаи обаче по-добре не си давай-те левчетата за този диск... искаха да кажа, петдесетте си долара.

След като вече прочетохте това, което трябваше да бъде края на статията може да започнем и по същество. Както вече сте разбрали, герои на тази втора част са отново викингите, които обаче този път вместо Америка ще прекосят цяла Европа и Близкия Изток в една кампания с общо десет сценария плюс още около двадесет самостоятелни single и multiplayer карти.

Играта има и добър и занимате-



лен сюжет – животът си тече спокоен и весел в малкото викингско селце в Гренландия, докато един ден внезапно зловещо видение помрачава зора на главния ни герой викингчето-акселератче Bjarni. Във видението Bjarni и още трима непознати герои водят mortal kombat (хе-хе – не можах да се удържа) с огромна червена змия на непознато покрито с лава и обгърнато с тежки пушещи място. Местният Друид е категоричен – тежки времена са настъпили за света на хората и само Bjarni с шепя последователи може промени нещата. Той ще трябва да премине през Нормандия, Англия, Италия, Византия, Багдад и Александрия докато открие местонахождението на страшната Midgard Serpent. Не само това – по време на пътешествието си Bjarni ще трябва да спечели доверието на местните могъщи крале и да събере спътниците си – все още непознатите трима герои от видението... Защото само четиримата заедно ще могат да спечелят финалната битка и то съвсем сами – без каквато и да е била подкрепа!

Така звучи добре и интересно – но на практика разликата от оригиналната Cultures е съвсем минимална. Залага се на същия принцип на икономика и развитие, който ни е познат от Settlers – но с тази разлика че тук трябва лично да се разпоредите за абсолютно всяка подробност. В Settlers строяхте необходимата работилница и ако имаше в наличност необходимия инструмент и свободно "сетлърче", просто построяхте "обществено" (а в първите Settlers дори и това не беше нужно) и хоп – нова тумба се появяваше от нищото. Сега обаче не е така – за да получите някакъв работник, трябва първо да разполагате с жилище, храна, да намерите мъжко и женско викингче и да ги ожените – също не винаги лека задача, защото викин-



гите освен това имат и навика да се изгубват на средата на селото си; да пресметнете какво бебе ви трябва и да дадете съответното разпореждане (брей тия викинги и тези работи ли ги правят по команда – раз-два-раз-два); да изчакате бебето да порасне и да го обучите, да постройте необходимата сграда и едва тогава може да го пуснете да си работка... Дори и за едно единствена бройка заниманието е предостатъчно, а на вас ще ви трябват много повече! Добавете към това и че повечето технологични вериги са доста сложни и трябва да произведете цял куп най-разнообразни материали и суровини...

Все пак трябва да се отбележи, че са добавени и някои

интересни новости

На първо място сградите вече може да се ългрейдват. В първата игра построяхте колибка за едно семейство викинги и толкова – единствената ви следваща опция бе да я срутите и да постройте на нейно място по-голяма. Сега обаче вече може просто да я ългрейдвате и то точно с толкова материали, колкото е разликата между еднофамилна и двуфамилна къща. Виждам вече как напирате да попитате – а защо трябва първо да строим по-малката къщичка? Защото сградите и дейностите, които са достъпни, зависят от най-опитния ви работник в дадената област. Например не можете да постройте ферма, ако нямате поне един фермер и не можете да произвеждате тухли, ако преди това някой работник не се е специализирал в най-обикновеното събиране на глина.

В началото казах, че битките са доста бозави. Защо се е получило така? Производителите са се поста-

рали да разнообразят сценариите – повечето от тях могат да се спечелят и по военен път и чрез подкуп (tribute). Освен това в някои сценарии има и чисто военни елементи – като например с малка група войници да прекосите цялата карта. Новост е и възможността войниците ви да екипират различни оръжия, брони и до четири специални предмета. Тези предмети могат да бъдат някакви магически амулети или potions. И едните, и другите се използват автоматично – което по принцип е много добро решение. Амулетите могат само да се закупят или намерят в разпръснатите по картата малобройни сандъци, докато различните potions можете и сам да си произведете... Много добре – би казал някой! Да, но оттук започват недоуменията! На първо място обикновените войници могат да екипират по-добри брони и различни potions, но не и героите ви (Bjarni и трите му спътника). Що за нелепост е това, след като е съвсем нормално да бъде точно обратното? Особено като имате предвид, че гибелта на някой от героите ви води и до загуба на сценария! Освен това

Графика
8
Звук
8
Геймплей
7
Общо
7



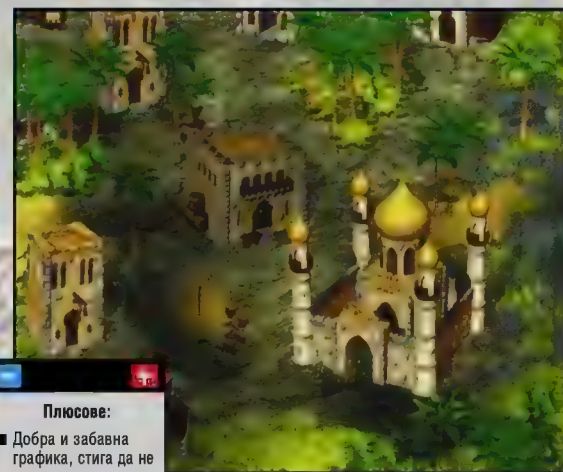
битките не са никак балансирани -

в едни от първите "военни" епизоди имах катапулта и трябваше да срутя няколко застрашително изглеждащи каменни кули – и само след три-четири изстрела страшната каменна кула безславено рухна! Не само това – междувременно двама-трима от моите викинги се бяха запътили към съседната (отново каменна) кула и преди да ги издърпам назад успяха да я "праснат" два-три пъти с мечовете си – и познайте какво се случи! Това се оказа достатъчно да бъде срутена и тя. Въобще цялостното впечатление от военните действия е като от набързо и несполосано направена "кръпка". Добавете и недостатъците по интерфейса за управление на войската и необходимостта от допълнителен микроменджмънт за екипирането на различните предмети... Не ми хареса и анимацията на войниците. Движенията на викингите-работници са приятни за окото, на викингите-жени са смешни, но забавни. На воините обаче изглеждат несполосани. Едно малко отклонение – като стана въпрос за жените – как би трябвало да бъде женския род на думата "викинг"? Може би... "ViQueen". Та да се върнем обратно на битките – честно казано, вместо забавни в много моменти те са просто досадни! А, и за малко да забравя – в отбранителните кули можете да поставяте по трима (или четирима, зависи от типа

им) стрелци с longbow и същото количество стрелци със shortbow, но не и по шест или осем еднотипни войника. Отново неоправдано с нищо решение, тъй като в самата кула има предостатъчно място тя да служи като склад на оръжие и освен това в тези кули (както и в някои други сгради) можете при опасност да скривате цялото цивилно население. Но това последното внимавайте да не го направите по погрешка или без истинска нужда, защото после настъпва голям хаос – всички остават около съответната сграда и нямат никакво намерение да се върнат по къщите си или по работните си площадки – или отново "да живее the big MMI".

Няколко думи за музиката – в началото ми хареса доста. Войствено-тържествена с преплитане на национални мотиви – но като я послушате по-дълго, започва да ви омръзва. Общо взето нямат истински оплавания в тази област.

Остана графика. Не очаквайте някаква феерия от съвременни технологии. Но пък за сметка на това системните изисквания са повече от скромни, особено като се има предвид, че по картата в реално време непрекъснато се разхождат десетки



Плюсове:

- Добра и забавна графика, стига да не използвате опцията zoom.
- Интересен сюжет и сценарии с неочаквани обрати.
- Възможност да спечелите повечето от сценариите по военен или мирен път.
- Приятна музика, въпреки че сравнително бързо започва да се повтаря и да омръзва.

Минуси:

- Безкраен микроменджмънт
- Слабости в интерфейса
- Неубедителни битки
- Нелепото решение относно невъзможността на героите да екипират магически предмети

и дори стотици човеци и разни животни и при това в реално време. Различните сгради изглеждат повече от прилично, същото може и да се каже за терена – дървета, скали, цветя и разни насекоми около тях. И хората изглеждат доста добре – дори може да забележите различните прически на викингите. Някои от зверовете също изглеждат доста добре, но за други пак има странни изпълнения – например лъвовете, камилите и кравите имат еднакъв цвят и той е на препечен крем-карамел. Предвиден е тристепенен zoom, но докато погледът от високо може да ви бъде полезен, то близкият изглед е неприятно пикселизиран – бяхме вече позабравили подобни гледки. Добре поне, че е сложен, колкото да се отчете дейност – няма да му намерите практическо приложение. Липсата на завъртане на картата понякога обаче пречи – не е рядкост някой воин да се укрие умело под някоя папрат и да загуби време, докато го откриете. На теория имате миникарта, която може при нужда да се увеличава и да показва само бойните единици, но въпреки това често ще изпадате в затруднение.

Играта не е лоша, но трябва да имате определени предпочитания и нагласи, за да ви хареса – и ако се колебаете дали да се снабдите с Cultures 2, просто прочетете пак началото и нека всеки да реши сам за себе си!



Графика	Звук	Геймплей	Общо
4	4	1	2

Чувате ли
глухото гукане?
Питър се
върти в
гроба си...



■ Electronic Arts ■ www.ea.com ■ PII 300, 3D Video, 128 RAM ■ kiddie game ■ 1 CD

И на Питър Пан посегнаха с потни кунки. Оттук имаме само два пътя. Обичате ли Питър Пан или не познавате Питър Пан? Които са чели култовата книга на Джеймс Матю Бари, го познават, а това е почти стопроцентова гаранция, че го обичат, да плюят на тази страница и да дишат колкото се може по-бързо. Известно е, че с всяко вдишване на дете умира по един възрастен, а ако дишаме бързо-бързо, увеличаваме шанса на чувалите с екскременти от Дисни скоро да спрат да разнасят вонята си из прекрасния божи свят.

Елипа Тодорова
e_todorova@pcclub-bg.com



Меркантилните торби с лайна не искат да пропуснат шанса да запознаят младежта с класиката по лесния начин на филмите, а да се спретне и игра по филма си е допълнителна рекламна далавера. Да, но нали цялата работа е предназначена за американски алитератчета в крехка възраст, които представя си нямат от Питър Пан, защото не умеят или не обичат да четат?!? (Останалите бягат на километри от смрадната гавра.) Защо тогава кретените измислиха

интерфейс, който иска и писане, и рисуване?

Отговорът е само един – те се вземат на сериозно. Мислят си, че някой наистина ще положи усилие да вникне в мистериозния им замишъл, за да бъде награден после с много филмчета, много свирукане на флейта (и тарамбуки за индианците) и плоска графика. Геймплей няма, на играчите-дебили се сочи с пръст какво да се прави сега. Къде пръст, къде с иконки. Добрата новина е, че ESC работи, а лошата, че ALT/TAB трябва да се ползва пестеливо, защото има склонност да забива генерално системата.

Изврат със Скуби Ду – да, макар да е безвкусица, същото, извършено с Питър Пан, не може да се преглътне никак. Авторите да се провесят надолу с главата от мачтата и Хук да им разпори червата с куката си, а всички кръвопийци-съучастници – марш с вързани очи да се поразходят по дъската.

Останалите да заобикалят продукта, наречен Peter Pan: Adventures in Never Land, отдадече и при първа възможност да се позабавляват с книгата или в краен случай с филма "Хук", който макар да беше доста фриволна интерпретация, с нищо не омаза славата на Питър. А тук той се появява с елфски ушички, млъкни сърце... Почти не съществуват думи, годни за употреба в публичното пространство, с които да бъдат описани скверните поругателски домогвания на авторите на тая тъпня. Колко жалко, че рубриката Recycle bin е вече заета, как не седнах по-рано да играя, проклет да е мързелът ми.

Да играя е силно казано. Никой няма да играе тази игра. Само защото усилието да се преборите с интерфейса ѝ е непоносимо по-голямо от удоволствието, което тя обещава. Сега по ред на номерата. Оттук нататък разговарям само с изявените мазохисти между вас, останалите да идат да почиват. Купувате си играта и в никакъв случай не се понасяте в тръс към въщи да си я играете, а се засилвате към най-близката книжарница, откъдето се снабдявате с жизненоважни в случая цветни моливи или флумастри. По-педантичните да си вземат и по една тетрадка със слончета в цветовете на дъгата или с друг любим десен, но непременно от тези по 8 лева, които си имат истинско мини катинарче – никой да не разбере какво всъщност ще си записвате в нея. Е, сега вече се прибираме, пускаме си играта и занемяваме – едните от ужас, групата на мазохистите от възторг пред изисканото мъче-

ние. На всекиго се е случвало да си запише контролите за някоя игра в стил "с F8 сменям бронята" или "с L зареждам отново, като ме гръмнат", но на мен не ми се беше налагало да прерисувам маломумни икони, да отбелязвам на кой клавиш съответстват и за какво служат. Повтарям пак – без цветни пособия сте за никъде, като не бях предупреждена какви канцеларски стоки ще са ми нужни, си водих унизителни бележки, как клавишът "A" в играта е изобразен с две кръгчета едно в друго и означава "Излитане" и "Потвърждение", а "F" е същият символ, но с червеничко вътрешно кръгче и носи смисъл на "Cancel" и "Play rarpipes". Това да не е симулатор на F 16, да му се не види макар?!?

Основният проблем е в това, че хората все по-малко четат, а в литературата гният безценни сюжети.

ВТОРО МНЕНИЕ

Иван Георгиев:

Гледайки катастрофалните оценки, не мога да не изразя възмущението си за характеристиките, дадени от колежката Тодорова, за графичните качества на играта. На мен заострените ушички на Питър Пан не ми пречат, още повече, че са издържани в стила на едноименното филмче на Дисни.



Страхът от новаторство

Докога ще играем едни и същи игри?

Къде отидоха игрите, които влизаха под кожата на геймърите и се превръщаха във форма на културен феномен, за който се говореше месеци наред и който караше всички нас да ги преиграваме отново и отново...

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Наскоро си направих равностетка за игрите, които минаха през ръцете ми за последните две години и установих, че нещо ми липсва. Нещо се беше променило, вероятно безвъзвратно, и все още не мога да разбера, дали аз съм престанал да се впечатлявам лесно, или наистина отдавна не се е появявал продукт, който да предлага съдържание, достатъчно различно, че да го отличи от останалите в индустрията.

Когато пусна поредната пуцалка, вече знам, че рано или късно ще се натъкна на ниво в някой хангар или гараж, където ще е отрупано със сандъци – големи, малки, шарени, всякакви!

Когато си пусна стратегия, вече знам, че ще видя две-три фракции, борещи се за контрол над света, и единственото, което ще ги различава от двете-три фракции от другите стратегии, ще е техният що-годе

уникален дизайн на единиците, въпреки че и това не е много сигурно, защото обикновено има човешка раса, раса на "лошите", а третата ще е задължително мистериозна и бая изчанчена.

Аман от стереотипи! Долу клишетата!

Мразя типажите, техните плоски реплики, кожени тежкарски дрехи и големи оръжия. И не ги мразя, защото нещо не им е наред, а защото ги виждам в почти всяка игра. Променено им е само името и понякога обликът. Но като цяло са си същите – с празна душа и празна глава. Искам по-нормални виртуални хора, възможно по-противоречиви, объркани и непредвидими, каквито сме всички ние хората от реалния свят. Един от по-старите ми фаворити е Гейбриъл Найт, но не защото е част от хитов и всепризнат квест, а защото ме караше да му вярвам, дори когато не беше такъв, какъвто се очакваше в повечето ситуации. В "Max Payne" имаше нещо повече от bullet-time и богат избор на оръжия. Там имаше човек, който се люшкеше от едната крайност в другата. Можех да усетя вътрешната му борба, тази на доброто ченге и семеен мъж с яростта и чувството на безнадеждност.



Ако някой ми покаже тази картинка, без да каже от коя игра е, едва ли бих я разпознал. Напоследък шутърите си приличат толкова много...

Повече от същото

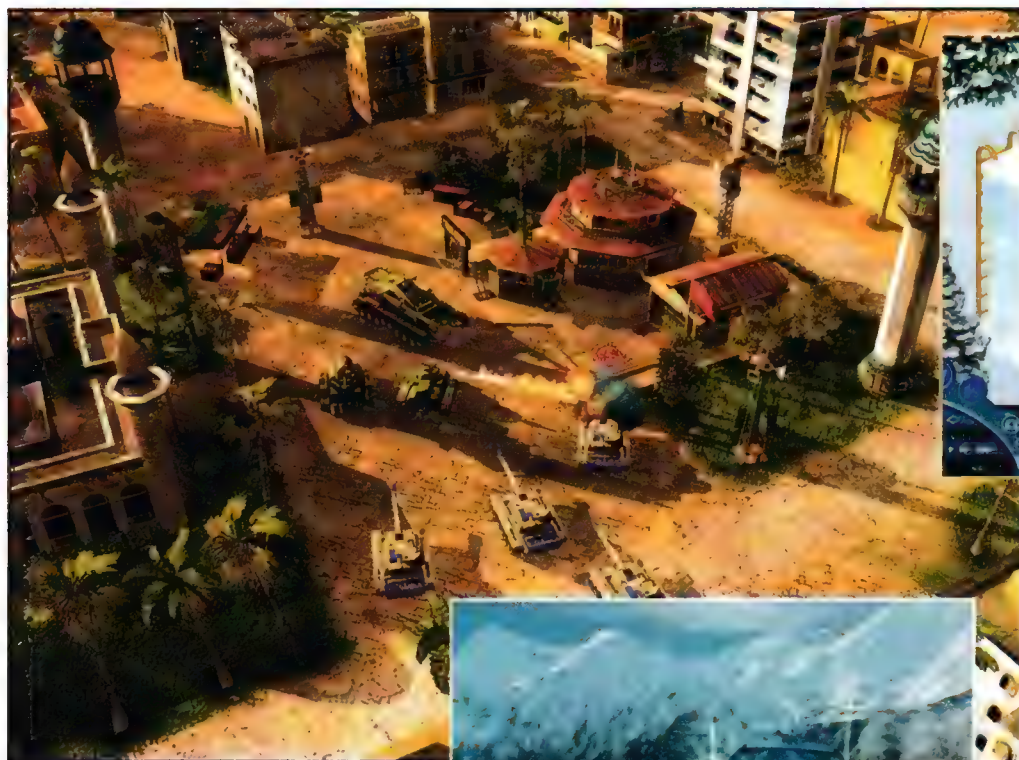
Това е определението, което може да се даде за болшинството от игрите, появили се след 1998, когато геймърската индустрия започна да расте с бързи темпове и дори най-големите гении сред създателите на електронни игри бяха принудени да се подчинят на строгите й правила. Тези правила могат да се опишат по следния начин – да не се прави нещо, което изисква продължителна разработка и няма предвидими шансове за успех. Това уби куестовите. Да не се влагат средства за неща, които могат да минат и без скъпо финансиране. Дойде краят на заплетените, професионално написани истории и се родиха плоските персонажи. Да се набляга на технологичното съвършенство и то да бъ-

Макс Пейн се нареди сред абсолютните ми фаворити, защото имаше всичко, което имат и конкурентните му продукти, но и повече...



Return to Castle Wolfenstein не успя да постигне атмосферата на своя първообраз и да предложи нещо различно от останалите продукти в жанра, въпреки великолепната графика. Обикновена носталгия от моя страна вероятно.





Компаниите, които правят стратегии, трябва да се учат от взаимните си постижения или грешки, иначе скоро няма да видим перфектни игри от този жанр.

де в центъра на рекламните кампании. Това успя да промени критериите на масовите геймъри, които вече се интересуват повече от енджини и броя на полигоните, отколкото съдържанието на игрите.

Защо вече никой не обръща внимание на чистия fun-фактор, питам аз и не мога да открия приемлив отговор. Залага се на дребни детайли като това дали пушката в поредния шутър ще гърми като истинската, дали откатът ще е в реалистични граници, дали предсмъртните анимации на враговете ще са плавни... Резултатът от тези детайли в най-добрия случай е еднократно признание за вложения труд, но то не допринася никак за цялостното усещане за играта. А то е същото и за новия Wolfenstein, и за Soldier of Fortune, и за Medal of Honor. Поне аз не откривам съществена разлика между тези заглавия, освен козметичните особености на нивата и героите им. Чудя се докога компаниите ще успяват да ни заблуждават, че играем на различни и НОВИ игри, при положение, че това реално не е така. Дори да не сте съгласни с тези твърдения, можете ли с ръка на сърцето да кажете, че напоследък наистина сте играли, а не симулирали реалния свят с помощта на компютърен софтуер?

Питам това, защото от последните стрелялки аз ИГРАХ само на Serious Sam. Тя ме разтоварваше, правилата бяха ясни и се свеждаха до простичкото "с пушката напред и стрелба по всичко живо", докато при останалите представители на жанра се опитвах да ОТГАТНА това, което е заложено от програмистите като успешен изход от конкретната ситуация.



Какво предпочитате? Повърхностна симулация на шофиране или нереалистично високи скорости по красиви ленти?

Не навлизаме ли в твърде сериозна област?

Струва ми се, че игрите станаха доста по-сериозни, отколкото е необходимо да бъдат. Прекалено на сериозно се взимат и техните създатели. Нали не мислят, че Colin McRae Rally действително симулира шофиране? Или пък тези с безчетните Tussock-и, дето отчаяно претендират за мениджърство. За The Sims няма нужда да коментирам! Мисля, че все още е далеч моментът, в който ще се появи играта, която ще пресъздава всеобхватно каквато и да е сфера от живота. До момента нито се е появила технологията, която ще го позволи, нито гейм-дизайнерите имат нужните познания, за да го сторят. Далеч по-наложително е на този етап да се учат взаимно един от друг. Да вземем две от хитовите стратегии, Age of Empires 2 и Red Alert 2. В AoE единици, събрани в една формация се движат с еднаква скорост, независимо дали вървят пеша или яздят коне, докато в RA танковете винаги избързват пред войниците, което разпокъсва атаката и води до нежелани резултати. Наивно е да се смята, че танковете не могат да се движат със скоростта на тичащ войник, но е необходимо някой да се сети, че в определени ситуации (като групиране на единиците във форма-



Създателите на The Sims имаха оригинална идея, но в един момент започнаха да се приемат твърде сериозно...

ция) се налага динамична промяна на характеристиките им. Това е само един от безбройно много примери, в които проличава нежеланието на отделни компании да се поучат от (не)успеха на конкурентите си, или поне от ревютата за игрите им, правени от специализираната преса.

Иска ми се да вярвам, че хората, занимаващи се с правенето на игри, един ден ще разчупят веригите на свърх комерсиализираните разпространители и ще правят продукти, които самите те биха пусkali за отмора и забавление. Силно желая новите технологии да са само един от плюсовете, а не ключов елемент за продажбите. Наивно е да смятам, че новаторството ще дойде като взрив от революционни идеи, но все трябва да се почне отнякъде. Защо не от поглед назад в историята, когато игрите бяха 300x200 пиксела, осем цвята и без Dolby Surround, а хората ги играеха, харесваха, коментираха. Все нещо сме обичали и то определено не е било неугледният вид. Геймплей?

INFERNO

"Summer-Strike"

Клуб INFERNO, PCMania и InterBGcom организират

"Counter-Strike Fiesta"

22.06. – 1 кръг	20.07. – 3 кръг	17.08. – 5 кръг
06.07. – 2 кръг	03.08. – 4 кръг	31.08. – 6 кръг

Супер финал: 14.09.2002

За всеки турнир 200 лв. награда – 2 безплатни часа за всеки участник. Така за участие – 5 лв. на човек.

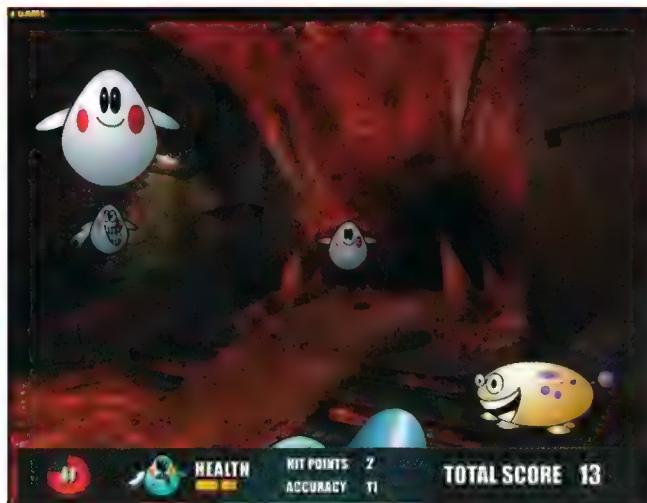
Отбори по петици. Двойна елиминация. CPL правила.

www.club-inferno.com

Спонсори: InterBGcom и PCMania

SpikyThing.com

Или какво може да се направи с Flash...



Представя ви един от няколкото сайта на Лиъм О'Донел – уеб дизайнер, програмист и експерт по разработката на малки по размер Flash анимации и игри. Тук няма да откриете никакви мащабни проекти, но за сметка на това ще видите какво точно може да направи с помощта на Macromedia Flash технологиите от един човек с достатъчно развито въображение.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Flash-базираният дизайн на сайта е стилин и функционален, като единствената критика, която мога да изкажа към него, е че става малко неудобен, ако работите във висока графична резолюция. Творенията на Лиъм О'Донел са

разпределени в три категории – Games, Things и Cartoons. В секцията Cartoons ще намерите десетина забавни анимации, повечето от които авторът е създал за мултимедийния геймърски сайт www.pow.com. Размерът на всяко от тях е средно около 200-300 килобайта. Филмчетата са забавни, макар и определено да не са най-интересното нещо, което ще намерите в този сайт.

Секцията Things съдържа любопитни Flash-дреболии, разработвани от автора за забавление и упражнение

Те ще са особено интересни за онези от вас, които се интересуват от разработката на Flash приложения. Просто е удивително какво може да се направи само в няколко килобайта с помощта на тези простоти за овладяване технологии – пламенен залез, генератор на случайни урбанистични пейзажи, всякакви хитри спец-ефекти и триизмерни приумици. Тук е и линкът към другия сайт на Лиъм – vectorinternet.co.uk, където ще намерите рецензии за Flash – книги и безценни онлайн ръководства за създаване на някои нестандартни спец-ефекти. Изобщо, ако искате да се научите на Flash – това място ще ви бъде полезно.

Безспорно най-интересна е геймърската секция на сайта

Тук ще намерите петнайсетина готови и няколко незавършени мини-игрички. Всяка от тях е съвсем семпла и с малък размер, но въпреки това съдържа в себе си някаква

оригинална идея. Примерно в Kickups единствената ви цел е да задържите футболната топка над земята, като щракате върху нея с мишката. Звучи просто и безинтересно, но е учудващо колко пристрастяваща е тази игра. В началото на тази година авторът дори се закачи, че ще я махне от сайта, тъй като с над 40000 зареждания на ден го вкарвала в сериозна bandwidth-криза. Друга любима на посетителите игра е Slim Simon, която тества паметта ви в рапеджийски стил. Какво точно значи това няма да ви казвам, за да не разваля изненадата. Специално за феновете на Quake пък е играта Cutiequake, която, макар и да не е триизмерна, съвсем определено носи куюйка-джийския дух в себе си. Eggfighter е подобна закачка, но този път отпразнена към феновете на Street Fighter и Mortal Kombat. Graviton пък е римейк на една от най-старите видео игри, в която играчът трябва да приземи космическия кораб на равна площ с ограничено количество гориво. Ако ви мъчи носталгията по аркадните зали и искате да поиграете някой незаангажиращ top-down shooter, то ви препоръчвам Bughunt.

Но едва ли има смисъл да споменавам по име всяка една от игрите – всяка от тях може да ви развесели и забавлява поне за няколко минути, а може да ви даде и идеи за ваши собствени Flash-проекти. Сайтът се актуализира относително редовно и нови неща се появяват средно 2-3 пъти в месеца. Оттук ще намерите и връзки към други проекти на Лиъм, качени на други сайтове – например маниакалната мрежова игричка Dinky Bomb (на сайта gamer.tv), в която ще можете да премерите сили в Worms-стил с противници от цял свят.

CLUB
TRIPERNO

60 computers

GeForce 2 GTS
Pentium III 733, Sony 19"
BAR, AIR-CONDITION
COPY CENTER

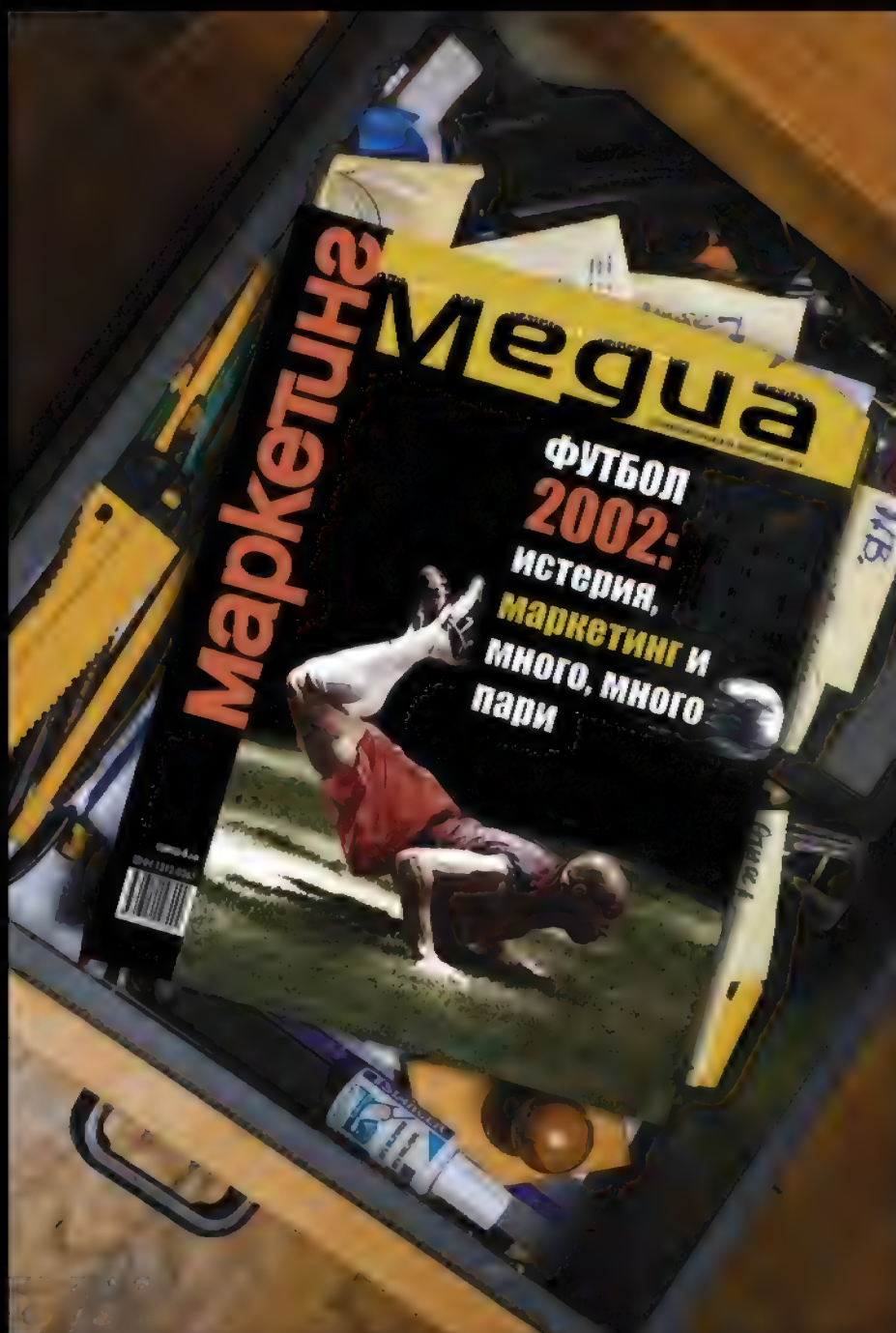
Цена за 1 час: 1 лв.
Сутрешна мрежа: 8.30- 11.00 – 1 лв.
Нощна мрежа: 12.00- 08.00 – 4 лв.
Комбиниран промоции за
сутрешна + нощна мрежа
www.club-interop.com

ТАЛОН ПЛАЩАШ: 1 ЧАС,
ИГРАЕШ: 2 ЧАСА

София, Младост 1, Пазар, Търговски комплекс "РЕЯ", тел. 974 38 91

Във филмите предвидливите
герои държат в чекмеджето си
револвер.

Ние предлагаме на
професионалистите
по - универсално
скрито оръжие.



Вече на пазара

Българското списание

за медии, маркетинг, реклама и PR.

За тези, които (си мислят, че) знаят всичко

в тези области и за тези, които нищо
не знаят и искат да научат.

маркетинг Медиа

**ОГРАНИЧЕНИ СТРАНИЦИ
ЗА НЕОГРАНИЧЕНИ ХОРА**

Kefche.com

Забавни on-line игрички от миналия век в промишлени количества



Не са чак толкова много места-та в Мрежата, където можете да откриете многообразие от игри за on-line, и то със задоволително качество. Още по-малко са те в българското Интернет-пространство, но има и приятни изключения и тази страница е едно от тях.

Александър Стоянов
astoyanov@pcclub-bg.com

Кefche.com не се отличава никак с външния си вид, но съдържанието впечатлява. Страницата функционира от около половин година и все още се изгражда, като тенденцията е до няколко седмици заглавията да достигнат 600. Седемте категории предлагат забавление за всеки вкус, особено за ретро-геймърите, питаещи носталгия по добрите стари времена на 2D-то.

Присъстват не само evergreen-и от типа на Расман (в няколко варианта), но и по-нови игри,

по-модерно изглеждащи и с не чак толкова трагична графика

Многообразието е изключително, но за някои това може и да не е плюс. Трудно ще се изиграе всичко, така че първо пробвайте заглавията от класацията за десетте най-играни. При отваряне на прозореца на играта се появява полезната статистика за нея – размер, правила, колко пъти е играна, рейтинг според посетителите, играчи on-line.

Повечето игри са с малък размер и се зареждат бързо, така че dial-up потребителите няма да имат проблеми. Геймплеят е съвсем опростен и обикновено приятен, като за това помага и симпатичната музика. Достатъчно е да заредите играта и след това можете да я играете и offline, затова настройте History-то на браузера си за по-дълго време.

Най-популярната игра е "Стани богат", други такива са "Войната с тероризма" ("Екшъни"), "Яйцето" ("Логически"), "Расман" ("Класически"), "Карате битка" ("Двубой") и тези с Осам бен Ладен.

Липсата на грамотност определено се набива на очи и още по-странно в този смисъл е настояването абсолютно всичко да се превежда и изписва на кирилица. Така че не се учудвайте, ако срещнете комични названия като "Полицейски моторист", "Слеяр" (въпреки голямото си желание, не успях да открия значението на тази дума), "Суетния", "Снайпреисти" и т.н.

Сайтът между другото предлага и голяма колекция от wallpaper-и, поздравителни картички, забавни видеоклипчета.



"Красива" гледка от нощна Босна.

Кога го убих, кога го зарових:)



Navy Seals

С две леви ръчици не се правят игрички

■ ValuSoft/Jarhead Studios ■ P3 500, 64 MB RAM, 3D Video ■ FPS ■ 1 CD

Когато разбрах, че е излязла игра със звучното име "Navy Seals", реших, че може би на небосвода се появява поредният тактически екшън, и потрих доволно ръце. Първият ми сблъсък с играта обаче разби всичките ми надежди. Отдавна не бях срещал по-бездарно направено нещо.

Иван Цирков
blader@mail.bg

По същество Navy Seals представлява екшън от първо лице, поставящ играча в ролята на командос от легендарните части от американския флот – "SEAL", или както са познати още – "Тюлените". Дотук всичко е много добре, но... изпълнението е под всякаква критика. Използваният графичен енджин е LithTech, който явно е доста популярен сред игрите с по-нисък бюджет, макар че във функционално отношение е на доста високо ниво. Тук специално явно са употребени само най-основните му функции. Но явно Monolith са се срамували, че такава игра е направена с тяхна технология, и никъде из документацията и не е упоменат LithTech.

Мисиите се развиват из Ирак, Босна и Корея и са точно три – по една във всеки район. Всяка от тях е разделена на няколко нива, като общият им брой е 10. Дизайнът на нивата е ужасен, използваните текстури са с ниска разделителна способност, повечето обекти изглеждат или плоски, или замазани, а в някои случаи – и двете.

Оръжията в играта са ни повече, ни по-малко от пет. Нож, пистолет MK-23 SOCOM, картечен пистолет MP5SD, щурмова пушка M4 с подцевен гранатомет M203, и щурмова

пушка АК47. Поведението им е абсолютно нереалистично, откат на практика няма, което превръща играта донякъде в безобразен екшън без никаква тактическа мисъл. Кое-то е по-скоро добре, защото е в интерес на всеки играч да премине играта максимално бързо и да я изтрие.

Звуките са на някакво средно ниво, но се свеждат основно до изстрелите на различните оръжия. Голямо впечатление прави липсата на музика, но като се замисля каква можеше да бъде тя – може би е по-добре, че я няма.

Геймплеят забива нов пирон в ковчега на играта

Има някакъв компас, който сочи към следващата цел, но тъй като нивата не са големи, създателите са се опитали да компенсират това с безумното им оплитане. Често, за да се изминат 150 метра до целта, на практика се ходи поне 5 пъти повече през различни коридори, кори-

дори в коридорите, коридори над коридорите, и т.н. И поради вече споменатите безлични текстури, всички тези коридори изглеждат абсолютно еднакво, което допълнително усложнява положението.

Изкуствен интелект в играта няма. Повечето войници си приличат като две капки вода и явно за да се замаже положението, рядко ще срещате по-големи групи от трима души. Но ако те не гледат към вас, можете да се промъкнете зад гърба им и да ги избие един по един, без те да реагират. Култов момент беше, когато още в първата мисия намерих трима души, седнали в кръг пред една палатка. Стрелях по единия, който не помръдна. Дори и след като най-нагло го убих пред очите на другарите му, те продължиха да не реагират, така че убих и тях. Хм, май в Рас Map изкуственият интелект беше на по-високо ниво.

В играта освен това бях нападан и от кучета (значително по-умни от вражеските войници), както и от танкове и хеликоптери. Това допълнително ме развесели, тъй като досега не знаех, че за прикритие от танков снаряд може да служи най-обикновена телена мрежа. След като постоях зад нея известно време и изчаках танка да стреля десетина пъти по мен без никакъв видим ефект, се отказах и реших просто да си продължа. С хеликоптерите положението е подобно – те са по-скоро жалки и смешни, отколкото някаква сериозна заплаха. Да се чуди човек да се смее ли или да плаче.

Играта е абсолютен боклук. В никакъв случай не трябва да се играе, тъй като рискът човек да се отврати веднъж завинаги от компютърните игри е прекалено голям.

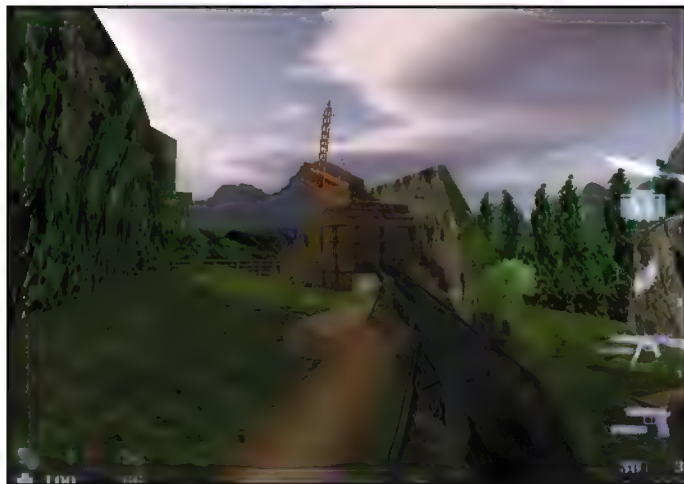
Тоя тук защо не реагира?!



Half-Life

Firearms

■ www.firearmsmod.com



Защо ли се сещам за Дон Кихот?



В случая май сме два хеликоптера

Firearms е един MOD, който изключително много ценя. Всъщност един от малкото наистина мащабни проекти след Counter-Strike, един от най-дълго съществуващите, и определено един от най-изпипаните. Единствената причина да не е представян досега в рубриката беше, че новата му версия (2.6) се очакваше с голямо нетърпение през последната една година (точно така, тя се забави цяла година) и нямаше смисъл да се пише за играта преди тя да е излязла. Е, разработчиците най-после изпълниха обещанието си и всички откриха, че чакането си е струвало.

Иван Цирков
blader@mail.bg

МOD-ът е изцяло насочен към мултиплейъра. Враждуващите страни са две, без конкретни имена, обозначени просто като "Blue Force" и "Red Force". Няма добри и лоши, има само различни задачи на различните карти. Играчът не може да избира външния си вид с изключение на лицето – камуфлажните униформи са стандартни за двата отбора.

Интересното е, че играта не е разделена на рундове, а просто когато някой умре, може да се върне в играта след няколко секунди изчакване и да продължи битката. Всеки отбор, обаче, разполага с ограничен брой "животи" – и всеки съживяващ се изразходва един от тях.

Интересна новост, която присъстваше още в по-старите версии отпреди около две години е наличието на парашут в играта. В много мисии играчът започва в хеликоптер или самолет като трябва да вземе рани-

ца с парашут и да скочи на земята. Освен това парашутът се отваря когато играчът избере, което е полезно в някои случаи – например ако вражески войници са се окупирали в собствената му база и само чакат някой да започне да се рее бавно над тях.

Нивата са големи. Повечето представяват открити пространства като гори, джунгли, пустинни местности, като боята в затворени помещения присъства много малко за разлика от CS например. Нивата са отлично замислени и изпълнението им е на високо ниво. Режимите на игра са няколко – Objective, Seek And Destroy, Territorial Control, и Push. В Objective целта на единия от отборите е да изпълни определена за-

дача като например да открадне важни документи а другият трябва да му попречи. Аналогично е и в Seek And Destroy, но там целта обикновено е взривяването на някой обект. В Territorial Control двата отбора се опитват да задържат за максимално време даден район – който от двата отбора успее да го задържи за по-дълго време – печели. А в Push на нивото има поредица от флагчета, които трябва да се преземат в определена последователност. Така че единият отбор тръгва от единия край на картата, а другия – от противоположния и след като стигнат до средата обикновено се провежда ожесточена схватка, докато някой от отборите успее да "изтласка" другия до следващото флагче и така нататък. Този режим е първоначалният замислен за играта, и според мен е най-оригиналният и динамичен.

Графиката е отлична. Енджинът на Half-Life е изстискан докрай и определено е дал най-доброто от себе си. Всичките модели са изпълнени много добре, играчите са раздвижени великолепно, оръжията също. Всичко изглежда доста реалистично и си личи, че екипът доста се е постарал при правенето на MOD-а. Когато някой играч е ранен по-тежко започва да кърви и здравето му намалява с течение на времето. Ако има поддръжка бинтове може да се превърже и да прекъсне този процес. Също така, ако е паднал от по-високо, може да чути крака си, при което започва да куца.



По отношение на оръжията играта също е изпитана. Броят им е впечатляващ – над 25. Няколко пистолета, две пушки, няколко картечни пистолета, шест сурмови пушки, две картечни и три снайперови пушки. И, разбира се, вездесъщият нож. Като цяло изборът е достатъчно богат. Някои от оръжията имат и допълнителни аксесоари като заглушители, оптични мерници, и подцевни гранатомети, но това зависи от други неща. Оръжията се държат много близко до тези в реалния живот, имат си откат, точност, скорострелност и същевременно са достатъчно добре балансирани за целите на играта.

При влизането си всеки играч получава правото да избере екипировката си. Разполагате с 30 кредити, в рамките на които трябва да се "вместите". Всяко оръжие отнема определен брой кредити, бронята – също. Няма ограничение на категориите оръжия, които можете да носите – т.е. можете да вземете например 4 различни вида пистолети без никакъв проблем. Има три вида броня, както и допълнителна защита – за краката, за ръцете и каска за главата. Самата броня се различава върху модела на играча, което е доста добре – веднага може да се види дали някой има каска, например. Останалите оръжия са няколко вида гранати, мини "Claymore", гранатомет M79, както и бинтове.

Интересно е, че при смъртта си играчите не изпускат никакви оръжия. Тогава някой ще си зададе въпроса: "Ами какво става като ми свършат патроните ???" Ами много просто – извивката има разпръснати сандъци с муниции. Всеки има достъп до тях и те са в изобилно количество, така че този проблем е решен елегантно.

Голяма новост са специалните умения, които внасят допълнително

разнообразие. Всеки играч може да си избере едно специално умение в началото на играта. След това, на всеки 10 направени от него убийства, той се издига в ранг, и може да избере по още едно. А самите умения са доста интересни. Има Marksmanship (точност), което е умение на две нива. Второто може да бъде избрано само ако играчът вече е избрал първото. Това умение повишава точността му при стрелба с оръжията, и добавя оптически мерник към револвера Colt Anaconda, например.

Nomenclature прави презареждането на оръжията по-бързо. Battlefield Agility пък го прави по-подвижен, намалява времето за залягане и изправяне и премахва възможността за счупване на крак при тежко падане. Leadership разширява набора от ра-

Готвейки се за скок...



диокоманди, които играчът може да издава по време на игра.

По-интересни, обаче, са останалите умения. Stealth прави стъпките на играча много по-тихи, увеличава пораженията, нанесени с нож, добавя заглушител към три от оръжията – Beretta 92FS, MP5A5, и UZI и премахва съобщенията, когато играч с това умение елиминира противник.

Artillery отново се развива на две възможни нива. На първото си ниво дава възможност да бъдат поставяни указващи флагчета и да се изисква по радиото огнева поддръжка на мястото на флагчетата. На второ ниво, обаче, вече позволява да се поставят и пренасят минохвъргачки, както и да се стреля с тях (само в открити местности). Мястото на попадението винаги е вече поставено флагче.

Medic е последното умение. На първо ниво дава възможност да се лекува играча или съотборниците му в малки граници, както и да се раздават бинтове. На второ ниво дава възможност да се лекува по-добре, да се изправят счупени крака, както и да се евакуира убит (или по-точно повален) съотборник. Това не го съживява (както в Global Ops), просто прибавя една точка към общия брой reinforcements ("животи") на отбора.

Уменията добавят една нова дълбочина на геймплея, която трудно може да се срещне в други подобни игри, още по-малко в MOD-ове. Екипът си е свършил перфектно работата, като няма аспект от играта, върху когото да имам забележки. Единственото ми разочарование е, че няма включени ботове, а тези, излезли досега, не работят коректно с тази нова версия.

Версия 2.6 може да бъде свалена от официалната страница на MOD-а, като размерът ѝ е 110MB. Няма ъпгрейд от предишната към тази, тъй като новите неща са толкова много, че актуализация просто не би имала смисъл.



Какво ли ме чака в онзи бункер...

Quake 3

Niflheim – Souls Feast



Нивото от птичи поглед.



Красиво умение на Azazel.

Иван Цирков
blader@mail.bg

Niflheim е поредният мултипле-йър MOD за Quake 3. Засега е в доста ранна фаза на разработка, и представената тук версия е бета 0.20, което на места доста си личи. Е, въпреки всичко идеите на създателите му са доста интересни и определено си заслужава да се държи под око модификацията.

Историята е следната: в подземното царство според скандинавската митология – Niflheim (чете се Нифълхайм), свят на тъмнина и студ, управлява богинята Hel. Не отговаря точно на християнските представи за Сатаната (което е очевидно, най-вече заради пола ѝ). Тя усилено търси начин да се измъкне от това не толкова приятно място. И го намира. В съюз с други шест обитатели на подземния свят, тя успява да се измъкне в човешкия свят (ако трябва да продължим да се придържаме към

Графика
6
Звук
7
Геймплей
9
Общо
8

Едно от уменията на Hel.



скандинавската митология – Midgard). Но макар и всъщност да не е зла по природа, открива, че спътниците ѝ далеч не са като нея и озова-ли се в света на хората, започват да всяват разруха навсякъде. Тогава на помощ пристига армия от ангелчета, които се опитват да спрат демоните. Но едно от тях явно вижда света по малко по-различен начин и преследва собствени цели. Така се оформят общо осемте действащи лица в играта – седемте демона (ако могат да се нарекат така), и ангелчето.

На този етап в играта, за съжаление, от тях са достъпни само пет. Дори и тези, които присъстват, не са представени със свой собствен облик, а използват моделите, вече съществуващи в Quake 3. Но все пак това е ранна бета версия, т.е. нищо изненадващо няма.

Участниците са: Hel – богинята на студа, леда, и снега, Belial – огнен демон, Serberus – познатото ни от гръцката митология триглаво куче, Lilith – първата жена, създадена от Бог според Библията (още преди Ева), Lucifer (падналият ангел), Azazel (демон, който се занимава с механични изобретения), Beelzebub (Велзевул, както е познат още), и вече споменатото ангелче (Porchimon). С Porchimon, Lucifer, и Beelzebub не може да се играе засега.

Всеки от демоните има по едно основно умение за атака, което не е особено силно, но е с неограничени мунции. По-голям интерес обаче представляват трите специални умения на всеки. Всяко от тях има по три алтернативни режима на употреба – Homing, Defense, и Destructive. Във всеки от тези режими умението се използва по различен начин, т.е.

на практика всеки демон има по десет различни възможности за атака или защита. При Hel, например, трите умения са Cape, Blizzard, и Ice, а при Azazel – Chainsaw, Missile, и Laser. Няма повтарящи се умения между демоните, макар че някои са близки като действие. Все пак разнообразието е достатъчно голямо, за да прави играта интересна. Освен това всеки от демоните може и да лети. Всъщност много малка част от битките се води на земята – друго си е да летиш над противника, и да го замеряш с огромни огнени топки например.

Засега в играта има включено само едно ниво, което се нарича "Purgatory" (чистилице), и е много добре направено – представлява една църква в две версии – едновременно под и над земята. Доста интересно хрумване – трябва на всяка цена да се види. В следващите версии се очакват и други нива, разбира се. Ако и те са като това, значи разочаровани няма да има.

За съжаление, в играта могат да се използват единствено ботите от оригиналния Quake 3. Което означава, че те се размотават из нивата със стандартните си оръжия и стрелят по вас. Като цяло не са голямо предизвикателство, тъй като уменията на демоните са далеч по-мощни.

Идеите, заложили тук, са много интересни и оригинални, и ако създателите на проекта не се откажат преждевременно, би трябвало след време да очакваме много по-добра и разширена версия. Дано да е така.

MOD-ът може да бъде свален от посочения адрес. Големината му засега е едва 31 MB, което не е особено предизвикателство дори и за хората с по-лоша връзка към интернет.

MOD NEWS

Иван Цирков
blader@mail.bg

Jungle Warfare за UT 2003

<http://www.planetunreal.com/junglewarfare/>



Обявените MOD-ове за UT2, познат още като UT2003, явно изникват доста бързо. Jungle Warfare претендира да е реалистична модификация, действието на която ще се развива (както сочи и заглавието), в джунглата. Ще са налични два отбора - Marines (морска пехота) и Guerillas (партизани).

Counter-Strike 1.5 и Half-Life 1.1.1.0

<http://www.counter-strike.net>

Вече са обявени новите версии на двата продукта, които би трябвало да видят бял свят на 12.06 тази година. В тях няма да има големи новости, просто доизглаждане на старите бъгове, и - поне според разработчиците - повишена защита срещу чийтъри.

Navy Seals: Covert Operations 1.1

<http://www.ns-co.net/>



Излезе и новата версия на този доста добър MOD за Quake 3, с големина около 210MB. По-подробно представяне с повече късмет ще получите в следващия брой на списанието.

Day Of Defeat 2.1 излезе

<http://www.dayofdefeatmod.com>

Най-после излезе новата версия на един от най-добрите MOD-ове. Общо размерът на новата версия (чиста инсталация, не ъпгрейд) е 120 MB и може да бъде свален от посочения адрес. Играта определено си струва, а след излизането на ботовете за нея (виж по-надолу), вече можете да я опитате и в домашни условия :)

Firearms 2.6

<http://www.firearmsmod.com>

Новата версия на MOD-а, чакана вече цяла година, е пусната за сваляне. Подробно представяне - в статията към настоящия брой.

Новини около Front Line Force

<http://www.flfmod.com/>



Излезе версия 1.6 на този донякъде подобен на CS MOD, т.е. отборна игра с елементи на реализъм. Твърди се, че версия 1.7 ще излезе през м.юли тази година, а 2.0 евентуално ще е следващата версия, която ще внесе доста сериозни промени в играта.

Dragon Mod Z 1.7 - скоро

<http://dmz.flagrun.net/main.php>

Този MOD, базиран върху добило-голяма популярност anime "Dragon Ball Z", което като че ли така и не стана много известно в България. Е,

филмчето определено си заслужава, според това, което знам за него. MOD-ът явно също е на висота, поне ако съдя по скрийншотовете. Текущата версия е Beta 1, а скоро се очаква и 1.7.

Нов Mercenary Pack за Counter-Strike

<http://clanfmc.xrs.net/>

Версия 2.2 на този пакет съдържа някои полезни помощни програмки за хората, решили да побъзикат малко CS, а освен това променя доста от съществуващите модели, елементи от интерфейса, и други. Общата му големина е около 45 MB.

SturmBot 1.3

<http://sturmbot.dodhq.com>

Най-после!!! Излезе бот, който поддържа новата версия на Day Of Defeat - 2.1. Не съм го изпробвал все още, но съвсем скоро и това ще стане. Засега перспективите изглеждат доста добри.

Urban Terror новини

<http://www.urbanterror.net/>

Според разработчиците на тази модификация за Quake 3, в момента се работи паралелно върху версиите 2.6 и 3.0, като първата няма да добави нови неща в играта, а само ще доизгладя бъговете, докато втората вече ще донесе новостите.

Sin2UT

<http://www.planetunreal.com/sin2ut/>

Това е една интересна модификация, която превръща голяма част от Unreal Tournament в Sin - оръжията, моделите, специалните предмети, картите и други. Тъкмо се чудех дали хората са забравили Sin - явно не са, което ме радва.

Battle For The Nali

<http://www.planetunreal.com/teamphantom/htmlsite/>

Модификация за Unreal Tournament, предлагащ отборна игра, с разпределение на класове, между двете враждуващи страни - хората, и Skaarj-овете от оригиналния Unreal. Бойните действия ще се развиват на специални арени. Ще има доста нови оръжия, карти, и нови режими на игра като "Hostages" или "Kill the Nali".

Jordan Mechner

Принцът на платформения екшън

На края на играта се озовавате в ума на самия магьосник.

Кой е истинският Джафар?



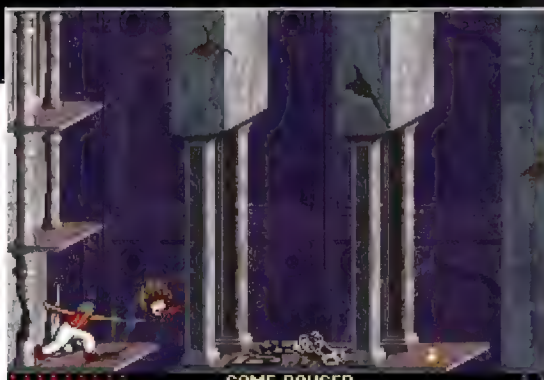
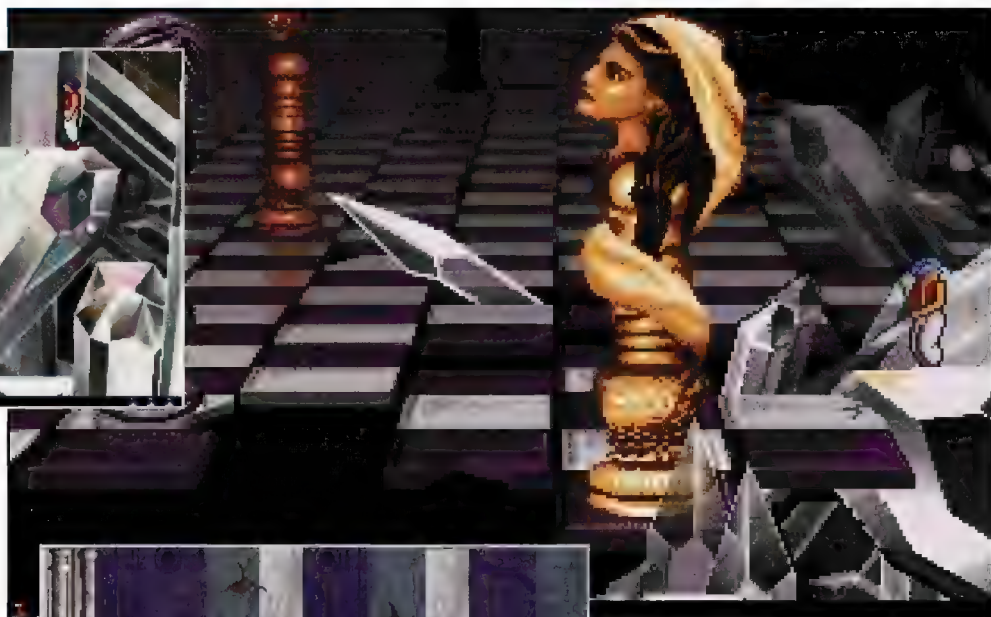
Може би арабските приказки ви навяват приятни спомени за летящи килимчета, джинове... Само че ако за момент забравя културата на техния свят и си помисля за исляма, в съзнанието ми се мяркат ятагани, чалми, религиозен фанатизъм, жени, поробени още от раждането си... Така че не може да се каже, че съм фен на тези държави и на начина, по който хората живеят там.

Въпреки това една от най-важните игри в моето детство беше "Принцът на Персия". Очевидно животът обича да се шегува с мен. (Друга негова шега в това отношение е, че преди две години по медицински причини ми се наложи да бъда обрязан, но да не навлизаме чак в такива детайли).

Веселин Жилев
sizyus@abv.bg

В началото... един странен младеж на име Jordan Mechner създава играта Karateka. Вашата мисия в Karateka се явяваше в това да прекосите едно претъпкано с нинджи място и – в крайна сметка – след купища раздадени ритници и юмруци да освободите вашата пленена приятелка (поне това е една от работните ми хипотези за историята).

За времето си играта е абсолютен



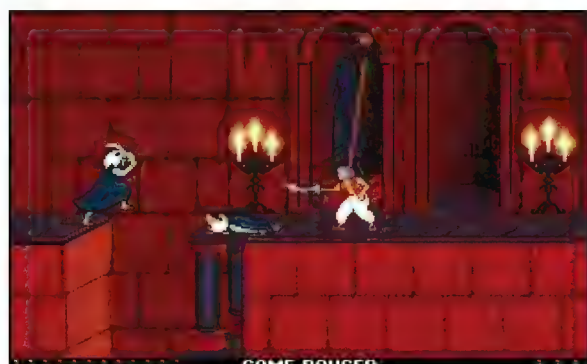
хит и се продава в близо половин милион копия. Невероятното качество на анимацията и изумителният реализъм са нейните най-забележителни черти. Някои от вас още помнят незабравимите мигове пред зеления монитор на Правец 8. Вашите врагове бяха други каратисти, една ужасна птица, освен това в играта (която се минава за около 10 минути) имаше дори един механичен капан! Между другото, Karateka, наред с "Лунен патрул" е една от малкото игри, които са едномерни (1D) по дух. Защо ли? Ами много просто – защото героят може да се движи само в две посоки – напред и назад!

Така започва кариерата на човека, който на 25-годишна възраст направи малка техническа революция в света на игрите. След успеха на култовата "Karateka", Джордан посвещава две години от живота си на играта Prince of Persia, която излиза през "далечната" 1990 година.

Историята на "Принца" е следната. Султанът на Персия отива на вой-

на. Неговият велик везир Джафар използва момента и се опитва да си присвои властта. За целта той трябва да се ожени за султанската дъщеря. Така че той ѝ дава един час да реши – да се омъжи за него или да умре! Принцесата е влюбена в млад скитник. Тя обаче не знае, че той вече е затворник в магическия зандан на двореца.

"Персийският принц" е първата платформена екшън-логическа игра, в която е постигнато такова невероятно качество на анимацията. Дуели-те (основна форма на общуване със стражите) са много красиво направени и дори и днес удивляват. Самите битки изискват немалко хитрост – по едно време се дуелирате със скелет, който просто не може да бъде убит, а друг път – с вашето собствено Аз (всеки нанесен удар е и получен удар!).



Това друго ваше Аз всъщност е собствената ви сянка. Да, в един момент магическо огледало я отделя от тялото ви. От този момент нататък тя ви прави всякакви номера (затръшва врати под носа ви, краде ви животворните колби).

Имате и други главоболия. В играта е пълно с доста садистични капани – гилотини, шипове. Интересното е, че можете да ги използвате в ущърб на врага (!). Казвам ви това, за да осъзнаете интерактивността на играта. Да вземем за пример следния случай. Ако настъпите плоча върху пода, можете да отворите врата. Но ако престанете да стоите върху плочката, вратата ще се затвори. Какво ще предприемете? Може да съборите парчета от тавана, които да държат плочката натисната, или да използвате нещо друго (напр. труп на враг), за да тежи върху нея.

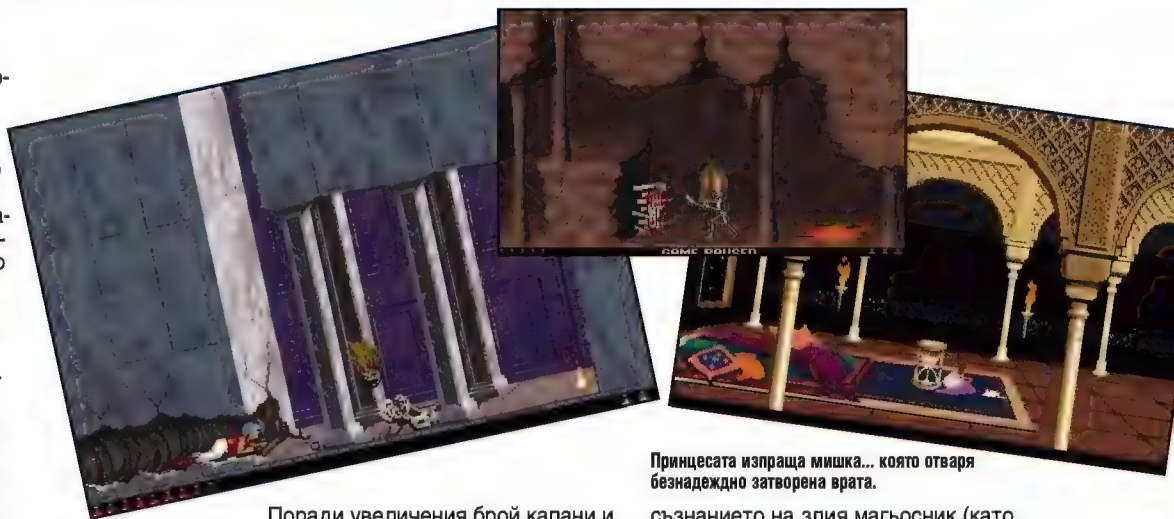
Нестабилните, разпадащи се секции от пода и тавана могат да открият пред вас тайни проходи, или напротив – събарянето им завинаги да блокира пътя ви. Да не говорим, че са и опасни за живота.

Особено интересен е оплетеният пространствен дизайн на нивата, който изисква немалко съобразителност от страна на играча. Принцът скача, захваща се за ръбовете и се набира по платформички. Всъщност тази игра е поставила основите, върху които са стъпили заглавия като Tomb Raider, Abe's Exoddus, Abe's Oddysee, Flashback, Zorro, Blackthorne и др.

Из нивата се срещат различни колби. Някои от тях възстановяват здравето ви, други го отнемат, трети ви правят по-силен (лек RPG елемент), четвърти повредят зрението ви (обръщат екрана наопаки), пети ви дават способността да падате от огромна височина, без да се нараните...

Като единствен недостатък на играта бих посочил, че ролята на принцесата – както може да се очаква – се явява най-вече в това да стои в най-високата кула на палата като трофей, който чака да бъде завоюван.

Не закъснява и продължението. Prince of Persia 2 се появява през 1992. Рисунките и дизайнът на играта и този път са на висота благодарение на Leyla Joslin.



Във втората част принцът вече може и да пълзи.

Поради увеличени брой капани и врагове, главният герой вече може да умира по изключително много начини: да бъде наръган, да падне от високо, да бъде прободен от шипове, да бъде смачкан, да бъде разрязан на две, да падне в лава, да го погълнат плаващи пясъци, да изгори, да загине душата му, да се удави, да бъде изпохапан до смърт, да бъде отровен, застрелян, убит с магия, и т.н., и т.н.

Но да се върнем към историята. След като убива Джафар, момъкът получава благословията на благодарния султан да се ожени за дъщеря му. Само 11 дни по-късно обаче принцът вижда свой двойник в тронната зала. Това е магьосникът Джафар, който не само че не е мъртъв, ами може да променя и външния си вид! Така Джафар заема мястото на принц, а самият принц е превърнат в просък. В първото ниво вие едва успявате да избягате от града си. Султанът отново тръгва на война (брей, много войни са имали в тая Персия... защо ли?), а везирът, бидейки в облика на принц, все пак постига своето и взима властта в Персия. Принцесата се опитва да попречи на тираничното му управление и скоро се разболява от мистериозна болест.

Историята този път е много по-задълбочена и се развива по време на играта. В нея трябва да откриете истината за своя произход и да минете през някои наистина странни и мистични места. На края на играта, когато добиете достатъчно сила, ще се биете с Джафар в свят, сътворен от

Принцесата изпраща мишка... която отваря безнадеждно затворена врата.

съзнанието на злия магьосник (като в American MacGee's Alice).

Играта вече има много по-приказна и "персийска" атмосфера. Летите на летящо килимче, озовавате се в разрушен град, където трябва да се биете със зли летящи глави, пълзите в леговищата на змии, ограбвате храма на синия пламък... Появяват се алтернативни пътища за минаване на нивата, увеличава се и броят на тайниците.

Особено интересна "екстра" в погорните нива е да напуснете тялото си. Отделяте се от него, като се завъртите няколко пъти. Под формата на безплътна душа можете да преминавате през врати и капани и да падате от огромни височини. За сметка на това не можете да вършите никакви реални действия (напр. не можете да събаряте плочки, защото сте съвсем леки).

В играта има няколко нелогични момента, в които е трудно човек да се досети какво да прави по-нататък – например, че трябва да съборите един мост заедно със скелета върху него и да се задържите за останките му, както и че на предпоследното ниво на играта трябва да се оставите да бъдете убити пред чашата със синия огън.

Преди няколко години излезе продължение – Prince of Persia 3D. Въпреки някои технически недостатъци, то е великолепно – нивата му са построени в духа на оригинала. То няма да допадне на масовия геймър. Все пак въпросите от типа: "Как да стигна там? Къде бъркам? Какво да измисля?" не са на почит днес.

МИКРОМЪУС И МИШКА®

Благоевград - 96.9
Бургас - 99.9
Варна - 97.3
Велико Търново
и София - 96.7
Пловдив - 93.4
Русе 99.0

Най-доброто изпитие на обичания дъщерин

Компютърна приказка, яка музика, добро настроение...

Събота, 12-15 ч. ☎ 01091; ★ www.micmouse.net;
✉ micmouse@mail.bg; ✨ 58961726, nick MicMouse.

Заповядай в КЛУБА! Освен компютри, игри и интернет по оптика, чакат те любезен персонал, офис-услуги и обучение, а навън дълги гървени маси! Идеален за чат и IRC срещи! :)

В подлез на бул. „България“ и бул. „Димитър Несторов“.

ТАК РАДИО 96.7 ГРА

ЕДИНСТВЕНОТО В БЪЛГАРИЯ

Kung-Fu

Аркадни Martial

Kung-Fu Master

На какви безумия е способна любовта, щом за една Силвия трябва да минеш през Ага...

- **Производител:** Irem
- **Година:** 1984
- **Платформа:** Аркаден автомат
- **Тествана с емулятор:**
MAME
- **Статус:** Перфектна емуляция



Едва ли има друга игра, в която да е представян толкова затрогващ романс: още в началото героят научава от написана от китайски емигрант-аналфабет бележка, че някакъв си бродяга на име мистър Х е свил невзрачното ви гадже Силвия и за да си я върне, Томас (така се казва кунг-фу мастерът) трябва да мине през всичките пет кръга... имах предвид етаж на дяволския храм, където го очакват петимата синове на дявола (колкото и респектиращо да звучи, въпросните "отрочета на Рогатия" са съвсем стандартни, наблъскани с анаболни стероиди горили).

Kung-Fu Master, освен че е една от най-известните аркадни игри въобще, е също и официален родоначалник на beat'em'up-жанра. По-късно въведените тук идеи ще бъдат използвани от Renegade и Double Dragon, които окончателно ще оформят облика на новия жанр.

Принципът на игра е прост – движите наляво или надясно (според нивото) двойника на Брус Ли и раздавате кунг-фу ритници и юмруци на неспирните орди от противници, сред които по-интересни са хвърлящите ножове бойци и джуджетата, които ви скокват право на кушалото, ако не внимавате. За разнообразие през нивата трябва да избягвате смъртоносни капани, змии, огнедишащи дракони и молци-убийци (в дяволския храм се сре-

щат и такива екземпляри). Играта е абсолютно линейна, но за да станете истински майстор, ви трябва пергавина, техника и добър тайминг, почти като в истинското кунг-фу. На всеки етаж ви очаква по един бос, напълно нова концепция за 1984, впрочем понятието бос започва точно с Kung-Fu Master. Първият бос е някакъв чичка с прът, вторият хвърля бумеранзи, третият е голям негр и това очевидно е единствената му особеност, четвъртият е подъл дрипав магьосник, а накрая ви очаква мистър Хикс, който владее една изключителна за онези мрачни времена техника: блокиране. Наличието на босове е подправката, която превръща Kung-Fu Master в изключителна игра, а освен това винаги е добър повод да се посмеете на външния им вид или на сардоничния хилеж, който се чува, когато ви изгърбят.

Играта е елементарна като принцип и точно в този минималистичен, изчистен, бърз и не на последно място дяволски забавен геймплей се крие магията на Kung-Fu Master, която дори днес ви кара да потръпвате от удоволствие само при вида на бележката до Томас. Класика!

Ромчетата на Kung-Fu Master, както и на останалите две представени игри са смешно малки – по-малко от 100 килобайта и можете да ги изтеглите примерно от www.classicgaming.com

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Напоследък бях облъчен със свръх-доза martial arts-филми от най-старите класики на Брус Ли, през Джеки Чан ("Завинаги дракони" и "City Hunter"), та като се стигне до Джет Ли. Кунг-фу-то отново е на мода, навсякъде по света, дори много повече отколкото беше през 80-те, когато се роди понятието ийстърн.

Посвещавам тази статия на всички, които са израснали с "Манастира Шао Лин" и "Хон Гил Дон", на Брус Ли,

Yie Ar Kung-Fu

Дуелът на гигантите



Yie Ar Kung-Fu, освен че е култова кунг-фу тупалка, показва много ясно какво точно ще представляват fighting-игрите в бъдеще. Докато Karate Champ поставя основите, то Yie Ar за първи път въвежда комбинирани атаки и станалата по-късно традиция за дуели срещу напълно различни противници всеки рунд, като при това е дяволски добра. Да, във времето на Dead or Alive 3 и Virtua Fighter 4, аз все още си играя редовно Yie Ar Kung-Fu и все още се мъча да размажа този мизерник Tonfun. Впрочем заглавието е една от големите мистерии в света на видеоигрите – какво точно означава Yie Ar? Предложенията варират от "нещо на японски" до "абсолютно нищо". Впрочем във всички зали за видеоигри, този автомат винаги беше с изтръгната ръчка, заради нескопосаните, дърварски и варварски геймъри по онова време (сред които и едно злобно хлапе, наречено Икономов).

Очакват ви страхотна за тогавашните стандарти графика с различни анимации за всички движения. Главният герой Оолонг (не знам дали така се произнася, ама аз така си го знам), който мяза на Джеки Чан владее цели 16 атаки (8 за ръце и 8 за крака). Наистина е невероятна мистерия как може да се създаде толкова комплексна игра с бутони само за ритник и удар. Единственият недостатък е, че не можете да избирате с кого да играете. Иначе подборката от противници е повече от богата – Yie Ar Kung-Fu е разделена условно на два турнира. В първия ви очакват сравнително лесни опоненти – абсурдни летящи сумисти, мацки с шуркени (това е първата игра, в която има жени бойци, да живее еманципацията) и ниндзи. Вторият "майсторски" турнир не почва особено респектиращо, но след жалката съпроти-

Fighting

Arts класуку

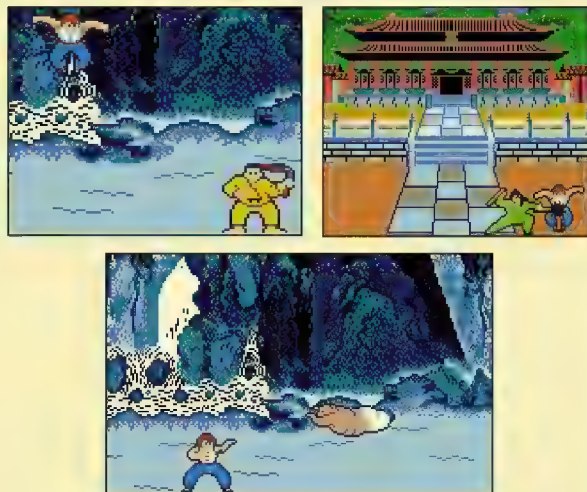
"Кунг-фу-то ти не е достатъчно добро"

Достопен белобрад учител към своя все още неподготвен за финалния двубой арогантен ученик от произволен ийстерн от '80-те.

Джеки Чан, Само Хунг, Мишел Йео, Джет Ли и всички останали богове на бойните изкуства, на Нео от "Матрицата", който се изхитрява и вместо като Джет Ли от дете да тренира по 20 часа на ден, овладява кунг-фу за нула време, на Хонг-Конг Фуи, онова сакато куче от анимационната поредица по Cartoon Network, на хората, които са написали култовото осемдесетарско парче "It's kung-fu fighting...uuu...aaaa", и на всички, които вместо да тренират маваши-гери-то си в доджото и да търкат прашния тепих със снежнобелите си кимона, са джиткали в задимените зали за електронни игри Kung-Fu Master.

ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Konami
- **Година:** 1985
- **Платформа:** Аркаден автомат
- **Тествана с емулятор:**
MAME и Retrocade(без звук)
- **Статус:** Перфектна емуляция



ва на поредните наднормени бойци и още една еманципирана гейша с ветрила ви очаква негово величество Tonfun, един от най-лудите манияци в бойна игра до ден-днешен. Имам спомен как единственият човек, който победи въоръжения с тонфа психопат, си тръгна буквално с ръчката в ръка. Последният противник, до когото аз не съм стигал сам, се нарича Blues, най-общо казано е ваш клонинг и така и така нямате никакъв шанс срещу него.

Когато разучите по-ефектните движения, ще се почувствате като героите от "Тигър и дракон", защото и тук гравитацията е мръсна дума. Yie Ar Kung-Fu е една от най-ранните бойни игри и все още една от най-добрите. Вижте сами как е започнало всичко и късмет с Tonfun.

Karate Champ

Прегу появата на Ryu и Scorpion, дуелите се провеждаха между бели и червени каратисти



ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Data East
- **Година:** 1984
- **Платформа:** Аркаден автомат
- **Тествана с емулятор:**
MAME
- **Статус:** Перфектна емуляция

Много преди Mortal Kombat, Street Fighter, Tekken или Dead or Alive, си имаме само една игра, с която да изпуснем пара след училище: Karate Champ. Макар че в нея няма и помен от кунг-фу, тя прекрасно пасва в подборката като легендарна martial arts-класика. Интересното е, че и трите игри, които съм представил тук, излизат по едно и също време и поставят началото на два от най-популярните жанрове сред видеоигрите: beat-'em'up и fighting. Но нека се върнем към Karate Champ. Ако трябва да го кажа простичко: това е оригиналът, запомнете годината – 1984 – тогава започва всичко, при това без кървища, изтръгнати глави и гръбначни стълбове или повръщащи зелени чудовища. Е, може ли без тези съставки една биткаджийска игра да е забавна? И още как...

В Karate Champ се биете по правилата на традиционното спаринг карате, познато като кумите. Вие сте в бяло, а опонетът ви – в червено. Но преди двубоя трябва да започнете със "сухи" упражнения в доджото. За съжаление играта е толкова трудна, че твърде често виждате още след тренировката изключително депресираща финал, в който унилото ви човече напуска покрусено доджото, съпроводено от едно падащо есенно листо – сърцето да ти се скъса.

За да се квалифицирате за световните турнири, първо трябва да издържите изпита в собствената ви зала, който се състои в натупването на червения каратяга. На турнирите принципно ви очаква същото – много спаринги с все по-отракани червеноушковци. Изключително забавни са бонус-рундовете, които разнообразяват сериозната част: трябва да трошите плочки или да избягвате разни помии, които летяха към вас. Най-големият купон обаче беше укротяването на бика: да, правилно прочетохте, в едно от бонус нивата към вас се втурва най-разгневеният бик от Пинко и Бъгс Бъни насам и вие трябва с едно-единствено движение в точния момент да го прострете по очи.

Единственият недостатък на тази игра е управлението. Това е първата и единствена игра, в която командите алтер егото си не с една, а с ДВЕ ръчки – едната е за движение, другата за атака. Синхронизираното движение беше ад на автоматите, а на клавиатура си е убийство първа степен. Въпреки това Karate Champ винаги е била сред фаворитите ми от "доброто старо време", макар че винаги съм предпочитал да гледам другите отстраня, отколкото сам да се пробвам (предварително виждах унилото човече да напуска залата).

Club-Siemens.com

Всичко за Вашия GSM - при това съвсем безплатно

Напоследък повечето GSM оператори по света, производители на телефони, а и частни фирми, се отвориха на нова далавера. Те устремно продават лого, мелодии, screensaver-и и какви ли още не екстри за мобилни телефони.

Никола Дърпатов
darpatorv@pcclub-bg.com

Слава Богу, все още из мрежата се намират и самаряни, които се грижат за собствениците на телефони и то напълно безплатно. Все пак някак си е нагло за една картинка с размер 500 байта да се иска примерно доллар или за едно MIDI с дължина 20 сек. да плащате каквото и да е било.

Един от тези благи сайтове е www.club-siemens.com, който се е посветил на идеята да охласти собствениците на телефони Siemens с всевъзможни блага.

На сайта освен актуални новини от света на GSM-ите (не само на тема Siemens) ви очакват стотици мелодии от популярни състави, филмова музика и дори... компютърни игри. За геймърите не е проблем да се сдобият със заглавните мелодии на хитове като Duke Nukem, Metal Gear Solid, Ultima, Grand Turismo 2, Tekken, Tony Hawk's Pro Skater 2 и т.н.

Освен това можете да намерите и други приятни неща като лого и screensaver-и. Последните са особено забавни и не е особен проблем с тяхна помощ да заблудавате околните, че вашият телефон работи с Windows CE или FreeBSD. Не са за пренебрегване и хилядите тематично сортирани лого, които придават на вашия телефон съвсем индивидуален облик. Най-приятното е, че ако не си харесате нищо от богатия каталог, можете съвсем безплатно да поръчате на webmaster-а ваше персонално лого и ще го получите само до няколко дни.

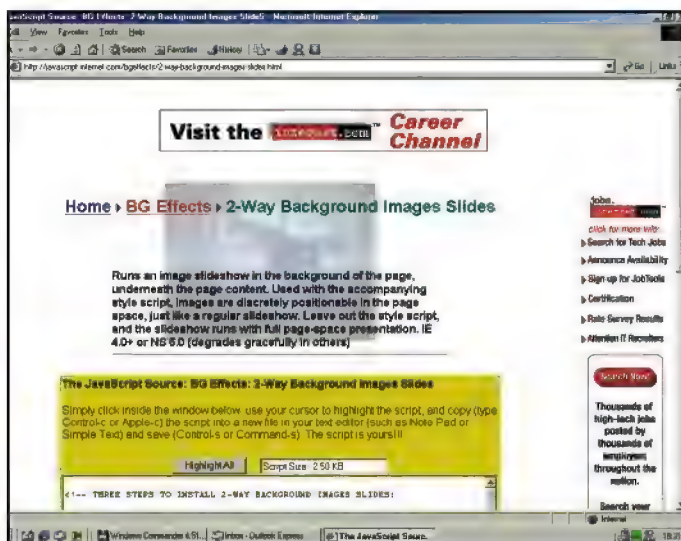
В раздела за софтуер пък ви очакват десетки съвсем безплатни програми, с чиято помощ можете да бърникате из вашия мобилен телефон.

За финал идва и единственото ограничение на сайта. То е, че всички предлагани услуги са единствено и само за телефони Siemens и то по-новите модели. Ако притежавате по-стар телефон (примерно 25-а или 35-а серия), ще можете да изтеглите единствено някои полезни програмки. Собствениците на по-нови Siemens-и обаче ще намерят истинска съкровищница.



JavaScript Source

■ <http://javascript.internet.com/>



Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

След като започнахме серия статии в помощ на начинаещи дизайнери на web страници, решихме, че ще бъде справедливо, ако публикуваме и нещо полезно дори и за по-напредналите.

Сайтът, който ви представяме сега, е с подзаглавие: "Free JavaScripts, Tutorials, Example Code, Reference, Resources, And Help".

В него наистина може да се намери по нещо полезно почти за всеки! На първо време огромна библиотека от ОСЕМНАДЕСЕТ различни категории напълно безплатни за използване JavaScript-ове. Сред тях ще намерите и някои истински съкровища, които със сигурност ще ви помогнат да внедрите нещо ново в страниците си, да постигнете някои "very cool" ефекти и да примамите посетителите да bookmark-нат сайта ви, да ви посетят отново и дори да го препоръчат на своите познати. Освен това към почти всеки скрипт е посочено и нещо особено полезно – с кои браузери скриптът ще се изпълнява нормално, т.е. ще работи, както е предвидено.

Някои от категориите скриптове със сигурност няма да ви са особено полезни, освен като нагледно пособие за обучение; но в някои от тях ще намерите същински бисери. Обърнете особено внимание на BG Effects (backgrounds), Buttons, Cookies, Forms, Messages (съобщения за вашите посетители), Pass. Prot. (password protection), Navigation (различни cool менюта за навигация из сайта ви), Page Details (различни много полезни елементи за страниците ви), а по-напредналите могат да намерят нещо полезно и в категориите Generators, Scrolls и User-Details (например скрипт, който ще препрати посетителя към различен вариант на страниците в зависимост от използвания браузър).

За по-незапознатите с материала може да се окаже полезно надникването и в категорията tutorials, но имайте предвид, че все пак трябва да имате някакво основно познание по въпроса – там няма да намерите уроци на тема Javascript, започващи от "а" и "б".

Както разбрахте от миналия брой, гейм-сайтовете в българското Интернет-пространство никак не са много. По света ситуацията не е точно същата и добър пример за това е Русия. Такива страници там – дал Господ, въпреки че не всички са от класата на 3Dgamer.

Александър Стоянов
astoyanov@pcclub-bg.com

3D Gamer.ru в никакъв случай не е конкуренция на гиганти като Avault.com, IGN.com и др., това си личи още от външния вид, но е алтернатива за неанглоезичните геймърски портали. Сайтът се поддържа от доста автори и със сигурност повечето от тях не са ед-вам сричащи ученици.

Основните раздели са за новини, тестове, download, форум. Секцията с новини се обновява почти толкова често, колкото тази на pcclub-bg.com, но това вероятно не е най-важното за българските потребители.

Представянията на игри са доста и са разделени по жанр. Общият им брой е над 100, но това включва демо и бета-версии и доста руски или преведени на руски заглавия. Ревюта са доста големи, много изчерпателни и в приятен стил. Оценките са по петобалната система в категориите "Графика", "Звук", "Интересност" (геймплей).

В "Статии" ще откриете голям

3D

брой материали не само за игри, но и за хардуер. Те също са насочени към геймърската аудитория, като има както представяния, така и сравнителни и аналитични страници. Отделено е най-голямо внимание на мониторите и видеокартите.

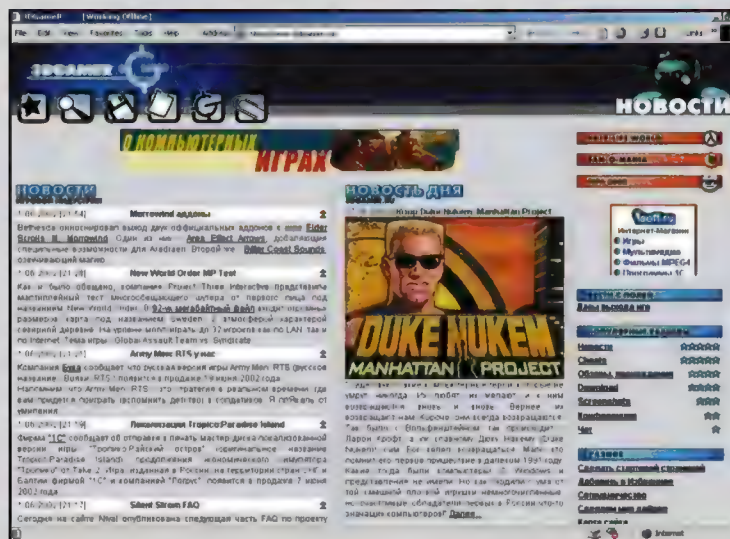
Разделът "Файлове" е изключително богат и се обновява непрекъснато. Можете да теглите най-новите дема, пачове, модове, филмчета, полезни програми от рода на 3D Mark, Hyper Snap, DirectX Uninstaller, драйвери за звукови и видеокарти. За тази цел ще ви помогне и класацията "най-сваляни".

Колекцията от чийтове също не е малка. Секция за screenshot-овете е огромна и се актуализира често, така че ако търсите wallpaper-и на гейм-тематика, това е мястото.

Ако пък ви предстои ъпгрейд, можете да откриете полезни мнения в "Съвети". Форумите не са особено полезни, а и не много добре организирани. Дизайнт на сайта не е нищо особено, но в общи линии е удобен.

Геймърски нормал за PC

gamer.ru



GivingUpSmoking.co.uk

Спрете га се тровите!

"Знаем, че не лесно... Затова ние сме тук. Отказването от тютюнопушене изисква подготовка, решителност и подкрепа. Този сайт ще ви помогне за всичко това. И помнете – отказването наистина си заслужава".

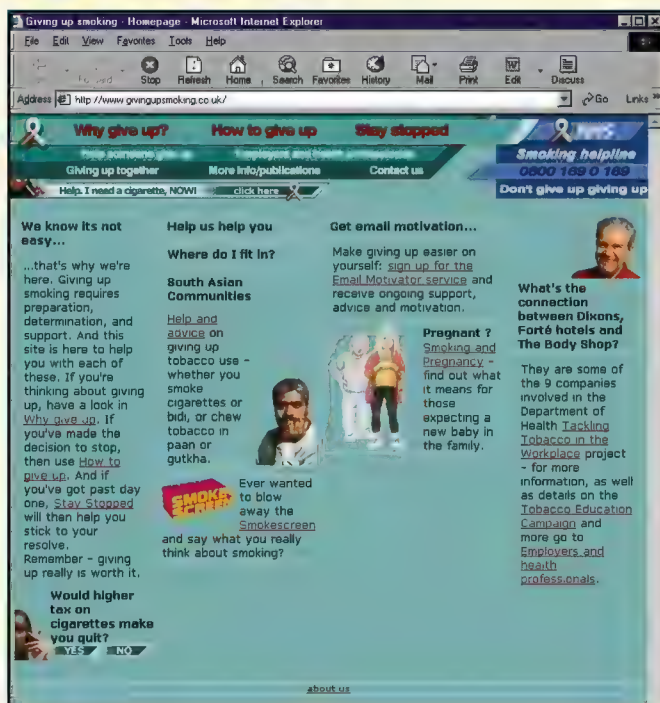
Александър Стоянов
astoyanov@pcclub-bg.com

Борбата срещу тютюнопушенето напоследък взема страхотни размери. Въвеждат се всякакви закони, глоби, проекти, дни на здравето, цялото Световно първенство по футбол ще мине под такъв знак.

Тази страница си е поставила амбициозна задача да ви помогне, ако сте зависими от тютюна. Информацията, която можете да откриете тук, е огромна и интересна не само за пушачите. Десетки материали са посветени на проблемите на пушещите и техните близки. Текстовете варират от "Пушенето на родителите и коефициентът на интелигентност на децата им" до "Разработва се никотинова ваксина" и

"Норвегия ще забрани пушенето на публични места".

Основните раздели са: "Защо да се откажем", "Как да се откажем", "Как да не започнем отново". Те ще се опитат да ви помогнат да разберете своята зависимост, да ви подготвят за голямото решение, да разберете, че спирането на цигарите не е еднократен акт, а продължителен процес, да утискат на никотиновия глад и депресията, никога да не забравяте какво печелите, отказвайки се. Текстовете са доста обстоятелствени и на съвсем достъпен език. Има съвети за всякакви ситуации – ако все се каните да спрете, но не се решавате, ако намерите пушенето просто за безреден навик, ако се страхувате от абстиненцията, как да се справите първите дни след отказването. Можете дори да попълните тестове, които да ви покажат до каква степен сте пристрастени към никотина и да ви насочат психологически към начините, по които най-безболезнено да се откажете.





За минералната вода и всичко останало

From: niki_peekov@hotmail.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, вие от PC Club!

Казвам се Николай и съм от гр. Девин (сещайте се за минералната вода Devin). Пиша ви за първи път и признавам, че не съм от най-големите ви фенове. Досега си купувах предимно PC Mania, но след като станяхте 100-страници и пуснахте разни "глезотии" за нас, геймърите, започнахте да ми харесват все повече (а и PC Mania станаха доста надменни).

Но нека ви питам каквото имам. Съсем скоро ще си правя upgrade на компютъра. Благодарение на вашето списание си избрах дъното, но колкото и да се ровя из БГ интернет сайтове не мога да намеря цените на GeForce3Ti200, GF3Ti500, GF4Ti200 i Radeon8500. От коя фирма да ги взема и можете ли да ги сравните по производителност по десетобалната ситема.

С пожелание за два диска, чао! И да гледате редовно Световното първенство.

Reply:

Световното се стараем да го гледаме, доколкото ни позволява работата:) Актуални цени в Интернет можеш да намериш лесно: ориентирай се по www.most.bg. Там цените се актуализират ежедневно. От картите, които си изброиш, най-добри са GF3 Ti500 и Radeon 8500. Като производителност между тях особена разлика няма, така че се спри на по-изгодната. При Radeon-а само внимавай да не попаднеш на LE версията, защото тя е доста по-бавна от нормалната. Ако разполагаш с по-ограничен бюджет, за видео може да се замислиш и за Radeon 7500, който е доста добра карта и може да се намери под \$80.

PS: Благодарим за пожеланието. Ако можем да цитираме премиера: "Като му дойде времето, и това ще стане".

Н.Д.

Дайте плакати!

From: anhelio@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Вземете да сложите плакатите отново, че ще ви убия. Относно диска: много големи глупости слагате. Защо не пуснете някои MOD? Знам, че вече сте пускали, но можете и по-честичко. Вкарвайте повече хумор в статиите. Искрено се надявам, че ще оправите Recycle.Bin-a и Format C: рубриките.

Много поздрави от Техникума по електроника (спирката преди Плиска)

Reply:

Много поздрави и от нас и не ни убивай. Плакати ще има по-скоро, отколкото очакваш. Иначе MOD-ове е имало и ще има на диска. Counter-Strike 1.4 в миналия брой какво беше?

Н. Д.

Тактики

From: arch_mail@yahoo.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравей, любимо списание!

Вие сте най-hardпичовете! Много ви се кефя и се надявам да е все така. Имам един въпрос към вас. Става дума за Fallout Tactics: Brotherhood of steel. Искам да ви попитам: абе, в тая игра също като в предните части ли започваш само с един чулак или от самото начало са цяла банда. За мен това е много важно, а на демото започваш с цял екип, което според мен е по-тъпо.

Надявам се да ми отговорите. Чао засега.

Reply:

Какъв чулак? Какво да кажем по въпроса? Това какво има или няма в дадено демо не го решаваме ние. Такива оплаквания е редно да се насочват към авторите на съответното демо/игра.

Н. Д.

Проблеми с краденето на колите

From: counter_strike_sucks@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Имам бг на GTA3 - не мога да си поудвам играта. Стига ми до края на лодинга и после спира. Имате ли някаква идея как може да бъде закърпен този бг?

Reply:

Това е известен проблем, който се появява с някои не особено легални копия на играта. В такъв случай решението са две: или си намиращ подходящ patch, или си купуваш легално копие.

Н. Д.

Проблеми с краденето на колите 2

From: zaro_mad75@hotmail.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте,

Имам следния проблем. От време на време, докато играя, скиновите и текстурите в GTA3 се деформират. Аз съм с Radeon 8500LE. Когато сложа GeForce 2MX, проблемът изчезва. Често в статиите чета, че пробвате игрите на тази карта (МОНАА например). Ако сте се сблъскали с този проблем, ще съм благодарен да ми помогнете. Не вярвам карта като ATI Radeon 8500 LE да е по-слаба от GeForce 2 MX. Пробвах всякакви настройки по играта и не помогна.

Reply:

Публикуваме това писмо, защото вероятно и доста други хора имат подобни проблеми не само с GTA3. Решението обикновено се нарича нови драйвери. Същите освен на дисковете на списанието можете да си намерите и в Интернет. В момента на пазара така или иначе има 2 основни производителя на

3D чипове: NVIDIA и ATI. Независимо коя фирма точно е производител на вашата карта, си изтеглете най-новата версия на драйверите за вашия чип от съответния сайт. Такива се публикуват буквално всяка седмица! За ATI това е www.ati.com, а за NVIDIA е www.nvidia.com. Напоследък и двете фирми пускат унифициран пакет драйвери, които работи с всички техни чипове от последните две години, така че вероятно няма да е необходимо да търсите много. Ако имате пък по-стара видеокарта, най-добре се замислете за смяна. Така или иначе нови драйвери вероятно няма да се появят, а с това изчезва и всякаква надежда за оправяне на съответния проблем.

Н. Д.

Джедайски проблеми

From: doba98@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Приятелите от PC Club, помогнете ми да мина второто ниво на Jedi Knight2, защото от 4 дни съм заепнал и не мога да продължа. Нивото е това, в което има следните Objectives: 1. Investigate the hidden sections of the outpost. 2. Engage... и т.н.

Избил съм всички и стигам до една стая, в която има зелен кристал който бива една зелена мъгла, която ми разкава фамилията. В стаята има и един двама умрели. Много ще се радвам, ако ми помогнете, защото играта ме кефи, обаче нервите ми се изчерпах.

P.S. 1. Нито един от Objectives не съм изпълнил.

P.S. 2. Не можах да стартирам Global operation от диска в Single player.

Reply:

По въпроса за Jedi Knight 2: Jedi Outcast. Виж на този адрес в Интернет: http://www.cheatsdot.com/downloads/feature/jedi_outcast.txt

Там има пълно упътване как да превъртиш играта. Според нас обаче ти си използвал чийтове, за да се забиеш така, а това не е особено джедайска постъпка. За демото на Global Operations: то е само за multiplayer, така че е нормално да не можеш да го играеш сам.

Н. Д.

Езикова консултация

From: r_alexieva@yahoo.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Уважаемо списание, би било добре да усъвършенствате вашия речник, т.е. да се изясняват на достъпен и за родителите език, когато превеждате непреводимите английски термини. И още - вашият речник на компютърните термини, съставен от Георги Даскалов, е твърде беден откъм български език, една чужда дума се обяснява с множество други подобни. Давайте практическото приложение на определените термини.

Читател отскоро: с уважение.

Р. Алексиева

Reply:

С присърбие ще споделя с вас, че и на мен работата на колегата по речника ми се струва енигматична. Явно ние с вас не се намираме от подходящата страна на техниката! Както се казваше във велемъдрата и трудноразбираема книга "Зен и изкуството да се поддържа мотоциклет", цитирам по памет "Има хора, които подозират, че в техниката се крие зъл дух и панически се

страхуват да не се срещнат с него".

Колкото и да се опитвам да проумея текстовете на колегите хардуеристи, успехите ми са повърхностни и това си е. А с риск да разгневя феминистките, ще направя и предположението, че ние с вас не сме от правилния пол?

Ще предам обаче възмущението ви на отговорника и ще се присъединя тихичко към вашия съвет.

Е. Т.

Да си дойдем на душата

From: sasho94@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравей, PC Club! Аз съм фен на AOE2, но не намирам в последните два броя нещо ново. Направете нещо по въпроса. Освен това не ми разрешават да играя твърде често на нея. Искам също да има обяснения за ресурсите.

Сашко от 1 г клас
Вече съм във втори.

Reply:

Когато ти още не си ходил на училище и не си се бил научил да пишеш така впечатляващо, ние вече писахме за твоята любима игра. Отново ще пишем, когато научим нещо ново. А засега предай на родителите си, че след като харесват и одобряват като твоё забавление AOE2, по-новата Star Wars Galactic Battlegrounds със сигурност може да ти се разреши също - това си е почти AOE2, само че с джедаи.

В кое училище ходиш? Ще го препоръчам на много наши читатели, които са по-големи от теб, но като имат нужда да напишат едно писмо, се оказва, че им е много трудно писането.

Е. Т.

Абонамент за PC Club

Най-сигурният начин винаги да знаете най-новото за игрите и всичко останало от света на компютрите.

Каталожен номер

1577 за PC Club без диск 6 лв. за 3 месеца, 12 лв. за 6 месеца, 24 лв. за 1 година

1578 за PC Club с диск 12 лв. за 3 месеца, 24 лв. за 6 месеца, 48 лв. за 1 година

Можете да закупите всеки от досегашните броеве на списанието от масите на площад "Славейков", в клуб "Матрицата" или директно от редакцията. Тел. 02/9602241

Chat Previews Online Gamers' Magazine News Guides Letters Reviews Features Forums Friends

OGM.HIT.BG

PC - PSone - PlayStation 2 - Dreamcast - Xbox

Charts

Класация на

Gamespot (USA)

pc.gamespot.com

(USA)

- | | |
|---|-----|
| 1. Doom 3 (неиздадена) | (-) |
| 2. Grand Theft Auto III | (8) |
| 3. Soldier of Fortune II: Double Helix | (4) |
| 4. Star Wars Galaxies: An Empire Divided (неиздадена) | (-) |
| 5. Jedi Knight II: Jedi Outcast | (2) |
| EverQuest II (неиздадена) | (-) |
| 6. Warcraft III: Reign of Chaos (неиздадена) | (-) |
| 7. America's Army (неиздадена) | (-) |
| 8. Sim City 4 (неиздадена) | (1) |
| 9. Unreal Tournament 2003 (неиздадена) | (-) |
| 10. The Elder Scrolls III: Morrowind | (3) |

Класацията се базира на броя посещения на съответните страници от посетителите на Gamespot.com

PC Club

представя

Анкета на www.pcclub-bg.com

Този месец въпросът на нашия сайт беше свързан с безспорното филмово събитие на месеца - премиерата на "Междувъзвездни войни Епизод 2: Клониранията атакуват". Въпросът към посетителите на сайта беше: "Очаквате ли новите Междувъзвездни войни"? Ето и резултатите:

Общо гласували: 479

- | | |
|---|-----|
| 1. Да! Голям фен/фенка
съм на поредицата. (252) | 53% |
| 2. Star Wars си е Star Wars
и сигурно ще е добър. (109) | 23% |
| 3. Нещо Епизод 1 не ми
хареса и тоя също не ми
вдъхва доверие. (32) | 7% |
| 4. Не! (37) | 8% |
| 5. Какво е Star Wars? (30) | 6% |
| 6. Първо ще изчакам отзивите
преди да го гледам. (19) | 4% |

Очакваме вашите гласове за новата анкета на www.pcclub-bg.com

ПРОМОЦИЯ

само за гейм и интернет клубове
сп. PC CLUB предлага специална рекламна тарифа

300
лева

за цяла страница

170
лева

за половин страница

Вашето предимство с PC Club:

- Реклама в най-голямото българско геймърско списание.
- Хиляди геймъри ще научат за вашия клуб.
- Най-изгодна цена в специализираната преса.
- Високо качество на печата.
- Допълнителни отстъпки при дългосрочни договори.

За контакти: тел. 9602209, 9602214; e-mail: pcclub@pcclub-bg.com

Списание за звезди

КОЙ

Lifestyle

ИСКА ДА ПОВДИГНЕ ЧАРШАФИТЕ НА ЗВЕЗДИТЕ?

DESIDERATA
agency
LIFE, RATE, MARKETING, ADVERTISING



Списание за звезди

КОЙ

Lifestyle

АКО НЕ ТИ?

НАШЕСТВИЕТО на супергероите

Всичко за настоящите и предстоящите филми по комикси

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Абсолютният триумф на Spider-Man показва ясно, че филмовите адаптации по комикси се завръщат с пълна сила и са по-актуални от всякога. Не можем да подминем с лека ръка факта, че в момента се правят близо дузина суперпродукции, всичките със супергерои. Да, супергероите отново са на мода, а през следващите две години киноиндустрията ще ни залее с цяла лавина от най-известните комиксови персонажи. Поради това реших да напиша тази статия и да събера цялата възможна информация за предстоящите филми по комикси, както и да ви представя тези, които в момента се въртят по кината.

Интересното е, че с едно изключение всички тези филмови адаптации са по рисувани истории на Marvel Comics, при това с най-популярните им герои – цели 10 суперпродукции, всяка от които ще се постарее да намери своя публика и да я задържи, защото изглежда нито един от тези проекти няма да остане без продължения. В момента холивудските студия буквално водят войни по между си за правата да разпространяват потенциалните блокбъстери. При това, изглежда вече е въпрос на прес-



тиж и чест за един добър режисьор да направи филм по комикс – ако погледнем списъка с имена, можем да останем потресени, че най-известните филмови творци днес като Анг Лий, Сам Рейми и Дарън Арнофски ще ни представят любимите супергерои. След Spider-Man имаме надежда, че режисьорите най-сетне са разбрали какво се иска от тях в една история по комикс и няма да повтарят старите грешки, в резултат на които с годините се пръкваха все по-кошмарни и обидни за интелекта филми.

Spider-Man

Забравете Episode II-еуфорията ми от предишния брой. Едно е ясно: Spider-Man е мега-хитът на годината. По радиото и музикалните телевизии непрекъснато се върти парчето "Hero" с онзи симпатичен овчо Чад Крюгер от Nickelback, а в касите на киносалоните звънят бленуванията за филмовите босове жълтички.

Spider-Man стана известен още преди излизането си заради трейлъра, в който се виждаше как спасяващи се с хеликоптер гангстери бяха хванати в огромна мрежа, обгръща-

ща кулите на Световния търговски център. Въпреки че клипчето и рекламите бяха спрени след атентата от 11 септември, интересът на публиката към филмовата адаптация на култовия комикс на Стан Лий не намаля, дори напротив, милиони фенове по целия свят брояха дните до излизането на Spider-Man. Макар че успехът на Човека-паяк беше "в кърпа вързан" (или по сплайдърменски "в мрежа хванат"), никой не предполагаше, че филмът ще направи най-успешния киностарт в Щатите за всички времена и още в първите три дни ще натрупа 114 милиона долара – постижение, което засенчва значително дори "Star Wars – Епизод I" и "Хари Потър".

Режисьорът Сам Рейми, който е голям фен на комиксите (притежава 2000 книжки), си е свършил работата перфектно. Със Spider-Man той е уловил атмосферата на рисувания първообраз и не се концентрирал само върху спиращите дъха екшън сцени, но се е постарал да постигне перфектен баланс между хумористичното и сериозното.

Всъщност този филм наистина доказва, че когато зад киноадаптацията на комикс стои добър режисьор,





може да се получи наистина превъзходен резултат. Сам Рейми обира точките с решението си да се концентрира върху човешкото в историята, защото иначе, откъдето и да го погледнеш, комиксите са пълно безумие, често напълно отдалечени от реалността. Успехът, разбира се, бил невъзможен без фантастичния каст от супер-талантливи актьори, начело с Тоби Магуайър в ролята на Питър Паркър/Човека-паяк. В началото Питър е стеснителният тийнаутсайдер, който е подиграван от съучениците си. Той прави снимките за училищния вестник и е безнадеждно влюбен в недостъпната Мери Джейн (Кирстен Дънст). Когато по време на един излет Питър е ухапан от мутирал, генетично създаден паяк, само за една нощ в живота му настъпват невероятни промени. На сутринта, кекчото се е превърнал в мускулист атлет, който може да секатери по отвесни стени и да изстрелва паяжина от китката си. В началото той е изкушен да се възползва от новопридобитите си способности, за да забогатее, но когато



при един обир застрелват чичо му, решава да използва силите си само в името на справедливостта в познатия на всички червено-син костюм. Скоро му се удава добра възможност да докаже себе си, когато след един неуспешен опит върху самият себе си, индустриалецът Норман Осборн (Уилям Дефо) се побърква и се превръща в Зеления таласъм, който хвърля Ню Йорк в паника и ужас. Скоро Спайди и зелената гад се сблъскват в безмилостен дуел.

Краят на филма просто плаче за продължения

Речено-сторено, Тоби Магуайър вече е подписал договор за още два Spider-Man филма и дори киностарта на втора част вече е фиксиран – на 7 май 2004 Паякът отново ще се отправи на кръстоносен поход срещу престъпността.

Тоби Магуайър въпреки първоначалните опасения се справя перфектно с ролята. Продуцентите не искали и да чуят за него – меланхоличен поглед, момчешко излъчване и нито грамче мускули. Сам Рейми обаче настоявал за великолепия млад актьор, който досега винаги е играл интровертния аутсайдер в "Ледената буря", "Плезънтвил" или "Момчета чудо" и винаги е придавал емоционална дълбочина на героите си. Магуайър прави чудесен портрет на загубения Питър преди метаморфозата, но е изумително с каква елегантност се справя с новата си роля на уверения и решителен, притежаващ супер-умения Човек-паяк. И тия мускули – боже господи, как това хилаво кляпе е успяло да ги направи? Отговорът е: 5 месеца, 6 часови тренировки всеки ден, комбинирани с йога, бойни изкуства и специална диета. Може ли и аз?

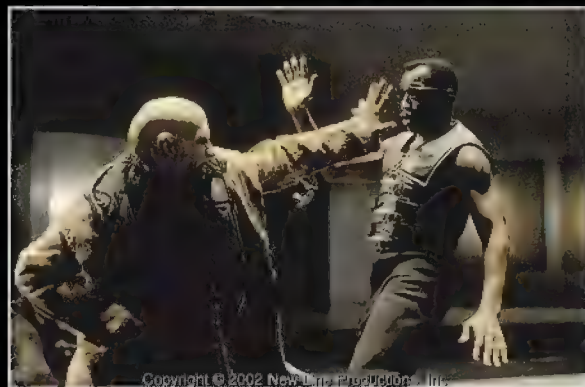
Както и да е, Тоби Магуайър се справя вещо с двойствеността на героя си: стеснителен, но едновременно уверен; непохватен, но интелигентен; хрисим в началото и безс-



трашен с развитието на сюжета.

Кирстен Дънст, актриса, на чиято жизненост и свежест винаги съм се възхищавал още от "Интервю с вампир" е чудесна като Мери Джейн (няма нищо общо с марихуаната), а истинският хит е Уилям Дефо (Осборн/Зеления таласъм), този винаги доволно противен и извратен тип, който е в топ 5 на любимите ми актьори.

Едва ли е нужно да споменавам, че при \$140 милиона бюджет специалните ефекти във филма изглеждат потресаващо. Последното, което ми хрумва е вече станалата легендарна целувка между Питър Паркър и Мери Джейн, които се мляска в дъжда докато той виси с





главата надолу. Това стана известно като...the upside-down kiss.

Blade II

Откровено казано дълго се тутках докато отида да гледам втория Блейд, поради някакви странни опасения, че няма да ми хареса. Изглежда се бях лъгал. Продължението на историята за полувампира-получовек предлага повече екшън, повече ужаси и шокови моменти, отколкото изключително сполучливата първа част. Филмът е потресаващо мрачен, тъмнината властва безпощадно точно като в "Гараванъ" или "Тъмен град", а източно-европейските градове, в които се развива действието, са толкова западни и депресиращи, че направо да ти се доще да емигрираш като видиш, че из тия прокълнати места се подвизават единствено вампири и мизерия. Впрочем отлично хрумване е, че сега всички вампири говорят на "оригиналния" език: румънски.

Сюжетът се върти около нова раса мутирани вампири – Reapers, които нападат както хора, така и нормални, "чисти" вампири. Изправени пред заплахата от унищожение, кръвопийците са принудени да се съюзяват с най-върлия си враг – ловеца Блейд (Уесли Снайпс), за да сложат край на Reapers. Така, Блейд застава начело на Bloodpack, суперотряд от вампири и тръгва по следите на предводителя на новата раса кръволюци – Ноумак. Интересното е, че членовете на въпросният Bloodpack преди са били обучени



специално, за да унищожат Блейд, а сега са принудени да се бият рамо до рамо с него. С Daywalker-а са и дългогодишният му партньор, старото куче Уислър (Крис Кристофърсън), който се оказва, че не е умрял, и новият му помощник – техникът Скъд.

Филмът е режисиран майсторски от един от най-необикновените творци в киноголдията: Гиермо дел Торо. Известен с изключително мрачните си и психарски филми като напр. "Кронос" и "Мимикрия", дел Торо наистина притежава уникален филмов почерк. В Blade II испанският режисьор, който се прекланя пред свръхестественото, отново се връща към любимите си теми за вампиризма и за нездравите симбиотични аспекти на зависимостта на човека от технологията и обратно. Визуално Blade II е далеч по-внушителен от предшественика си: Гиермо дел Торо майсторски използва контрастите между светлината и мрака, за да създаде необходимата депресарска атмосфера, използвайки този фон, за да ни представи един от най-наситените и брутални екшъни в последно време. Да, втората част на историята за чернокожия супергерой залага преди всичко на действието и ужасите: някои биологични особености на Reapers-ите ще ви шокират и изумят едновременно. Филмът умело използва компютърните ефекти, като само една-две сцени, в които виждаме CGI рендерирания Блейд, изглеждат нереалистични и лошо реализирани. Уесли Снайпс отново е суперготин, като вече напълно се слива с ролята си на Daywalker-а. Не мога да пропусна и изпълнението на Рон Пърлман като Райнхард (предводителя на Bloodpack), който за пореден път ни радва като анти-герой, чийто словесни дуели с Блейд са сред най-добрите моменти във филма. Ще видите и Леонор Варела (мацката, която игра "Клеопатра" по Hallmark) като сексапилната вампирка Ниса, към която нашият герой развива повече от симпатия с развитието на историята.

The Hulk

Създаденият в началото на '60-те от Стан Лий и Джак Кърби комикс The Incredible Hulk до днес си остава един от най-големите успехи на Marvel и разказва историята на уч-



ния д-р Брус Банер, който когато се разяри, се превръща в свирепия зелен гигант Хълк. The Hulk е подходящ за филмова адаптация не само защото е една от най-ефектните истории за супергерой и предлага преогатни възможности за използване на съвременните технологии, но и защото в основата си това е една много човешка история – най-общо казано, модерна интерпретация на д-р Джекил и мистър Хайд. Освен това Хълк е олицетворение на спотаената отрицателната енергия, която се трупа във всеки човек и която рано или късно бива отприщана като експлозия. Кой ли не си е мечтал, когато за пореден път нещо кофти вгорчи ежедневието му, да се превърне в безмозъчен великан и да изпомачка всичко около себе си. "Hulk Smash!" Всички, които познават комикса, знаят добре какво означава тази реплика.

За тези, които не познават Hulk,



ще разкажа накратко историята. По време на секретен експеримент, д-р Брус Банер бива облъчен с гама-лъчи, при което радиацията вместо да го убие, го превръща в Хълк (грамадно, диво и безмозъчно чудовище) всеки път, когато се ядоса. Военните, под водачеството на генерал "Светкавица" Рос разбират за това и започват да го преследват. Не стига, че Хълк се опитва да защитават жалките хорица, които искат да го видят мъртъв, но и му се налага да се изправи срещу един необикновен противник: Crusher Steel или просто Абсорбиращия човек, който може да се превръща във всичко, до което се докосне. Ако например се докосне до метал, става метален, пипне ли огън, става огнен и пр. Обикновено бива победен, когато бъде накаран да докосне нещо чупливо, примерно стъкло, което изглежда като твърд материал (диамант) и после ПРА-А-АС. Абсорбиращия е описан в комикса като грозен гологлав тип с панталонки на райета, поради което вероятно ще бъде изигран от кечиста Голдбърг, с когото имат голяма прилика.

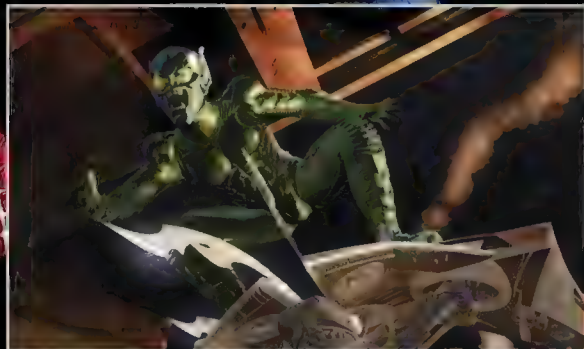
The Hulk ще бъде режисиран от Анг Лий, което поне за мен си е истински шок. Просто ми е трудно да си представя как създателя на фини психологически филми като "Разум и чувства", "Ледената буря" и "Тигър и дракон" се е захванал с адаптация на комикс. От друга гледна точка, участието в този проект на режисьор от неговия калибър ни дава сигурност, че Hulk няма да се превърне в нещо плитко, шумно и пошло, каквото несъмнено би се получило под ръководството на някое от нароилите се напоследък некадърни режисьорчета на видео-клипове. Все пак като се замисля, изборът на Лий не е по-малко странен от този на Брайън Сингър (за X-Men) или пък Рам Рейми (Spider-Men). Самият Анг Лий твърди, че е бил привлечен най-много от любовната история в сценария (между Брус Банер и Бети Рос, дъщерята на лошия генерал). Той обещава да комбинира всички елементи на блокбъстър със супергерой, а именно умопомрачителни визуални ефекти, горещ романс и трагедията на всяко филмово чудовище от зората на киното насам. Хълк ще бъде представен с противоречията на персонажа му: едновременно като супергерой и чу-

довище, сбъдната мечта и кошмар.

Изненадите не свършват дотук – в главната женска роля е отличената с Оскар за "Красив ум" Дженифър Конъли, която ще влезе в ролята на красавицата Бети Рос, а Конъли е известна като актриса, която много старателно подбира участията си. Звездният каст се попълва и от Ник Нолти като бащата на Брус и Сам Елиът като генерал "Thunderbolt" Рос. В ролята на д-р Брус Банер, чийто вътрешни демони го трансформират в Хълк, ще видим все още неизвестния австралиеца Ерик Бана, който досега е играл в бруталната биография на убиеца Марк "Чопър" Рийд и в "Блек Хоук". Дали Бана ще се справи с ролята на описвания в комикса като хилав, крехък умник и смотльо д-р Банер,

предстои да видим. Още отсега са му предложили участия в две продължения с драстични увеличения в хонорара при голям успех. Ерик Бана, разбира се, ще играе само човешкия Банер, а суперчовекът Хълк ще бъде пресъздаден дигитално от ILM, защото на света няма човешко същество, колкото и зверски напомним да е, което може акуратно да пресъздаде чудовищния звяр от комикса. Още отсега са запланувани евентуални продължения.

The Hulk безспорно ще е един от очакваните филми по комикси за другата година, заедно с Daredevil. Universal са определили датата на премиерата за 20 юни 2003 и заради тях Sony се видяха принудени да изместят с една седмица своят състезателен кон – Charlie's Angels 2: Halo.



Акcesoари

ЗА DUNGEONS & DRAGONS

Има ли граници светът на една настолна ролева игра?

В брой 18 представих накратко третата ревизия на най-популярната система за настолни ролеви игри – Dungeons & Dragons. Макар и ядрото на правилата да е концентрирано в трите базови книги – Player's Handbook, Dungeon Master's Guide и Monster Manual, самите правила са допълвани и разширявани в десетки допълнителни издания, наричани обикновено "акcesoари". Някои от по-интересните сред тях ще ви представя в настоящото издание на нашата рубрика за настолни RPG.

Боян Спасов
bolan@pcclub-bg.com

Почти както името на Microsoft по отношение на компютърния софтуер, марката Dungeons & Dragons и нейните собственици Wizards of the Coast неизбежно се спрещат, когато стане въпрос за комерсиализъм в най-голям мащаб на сцената на ролевите игри. В това няма нищо чудно, като се има предвид какви пари се въртят по цял свят (но не и у нас) около същата тази марка. Не се ангажирам дори да предположа колко общо са допълнителните книги с приключения, нови светове и разширения на правилата на D&D, нито пък колко пари дават най-запа-

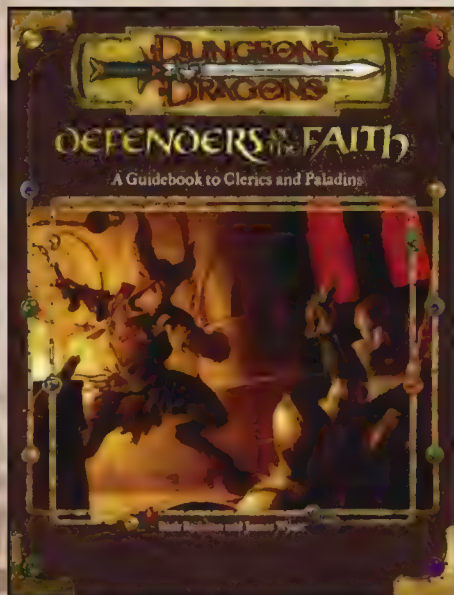
лените фенове, за да се снабдяват с всяка една от тях. И не само това – продават се специални паравани за Водещия, комплекти от фигурки на герои и чудовища за по-образно провеждане на битките, специални бойни табла, излизат дори ежемесечни списания, посветени на D&D – най-известните две са Dungeon Magazine и Dragon Magazine. Макар че много хора откровено се дразнят от всичко това и наричат цялата D&D серия "печатница за пари", смятам, че в целия този комерсиализъм няма нищо лошо от гледна точка на феновете – та нали те сами решават какво да си купят и дали си струва да харчат парите си изобщо. А повечето възможности при настолните RPG винаги са добре дошли, защото те не само поддържат интереса на играчите към хобито, но също дават безброй много нови идеи, а и спестяват труд на Водещия.

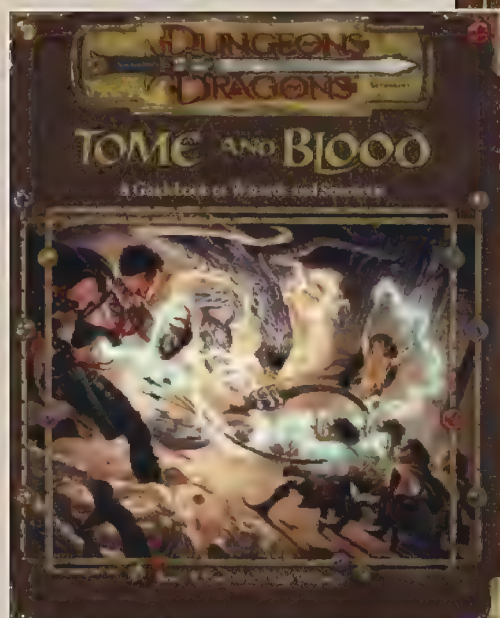
В сравнение със западния играч, българският е в доста незавидно положение,

тъй като D&D продукти у нас на практика не се продават. И все пак, по криволичещи и неутъпкани пътища, книгите на Wizards достигат някак си и до нашата скромна държа-

вица – било чрез поръчки по Интернет, осъществени от по-заможните фенове, било чрез даунлоудване и разпечатване на "пиратски копия" (т.нар. book warez). Тъй като тези книги не са никак евтини по нашенските стандарти, а пиратските версии трудно се откриват, е добре човек предварително да знае какво търси или за какво дава парите си...

Поне според мен различните пластмасови фигурки, параванчета и бойни табла са излишен лукс за нашенския геймър. Някои от комерсиалните готови приключения са много интересни, но също не са ни по джоба – просто не си струва да се дават толкова пари за нещо, което ще се изиграе само веднъж и ще се захвърли. Много по-полезен за всеки D&D ентузиаст би бил един добре разработен сетинг (игрови свят), в който той ще може да приключенства години наред. Малкото обвързани със света елементи от базовите правила (например пантеона от божества) са базирани на сетинга Greyhawk, но аз бих ви препоръчал друг сетинг – култовият Forgotten Realms (светът, познат на PC геймърите от Baldur's Gate и Icewind Dale). Това си остава най-разработеният и най-подробният игрови свят в историята на ролевите игри. Книгата, която ви трябва, за да се потопите в него, е със заглавие





Forgotten Realms Campaign Setting и съдържа около 320 страници с необходимите модификации и допълнения на правилата, кратко описание на света и жителите му и дори 2 примерни приключения. За допълнителна детализация ще трябва да си потърсите отделна книга, която е посветена например на някоя конкретна държава във Forgotten Realms. Две ценни книги за този сетинг са Monsters of Faerun и Magic of Faerun, които разширяват базовите правила с магии и чудовища, специфични за огромния континент Faerun (Фейран е един от континентите в Forgotten Realms).

Друг известен сетинг е Rokugan – свят със самураи, ниндзи и чудовища, вдъхновен от източните легенди и предания. Книгата в която този свят е описан се казва Oriental Adventures. Тя е забележителна най-вече с това, че не допълва, а напълно пренаписва базовите правила. Останалите култови D&D светове, които може би са ви познати от някои компютърни игри – зловещият вампирски сетинг Ravenloft, псевдоегипетския Dark Sun и шантавия сюрреалистичен Planescape – за съжаление все още не са разработени за третото издание на правилата, така че не мога да ви препоръчам аксесоари за тях. Готова е обаче една книга, посветена на пътуването между различните светове и измерения

Manual of the Planes

Тази книга ще помогне на всяка кампания, която пренася играчите в няколко различни реалности и космически измерения. Описанията на всички тези светове са интригуващо четиво дори сами по себе си – веч-



ният хаос Лимбо, деветте ада на Батор, героичните кралства Исгард, часовниковият свят Механус и много други. В тази книга дори има съвети за това как да създадем наша собствена космология.

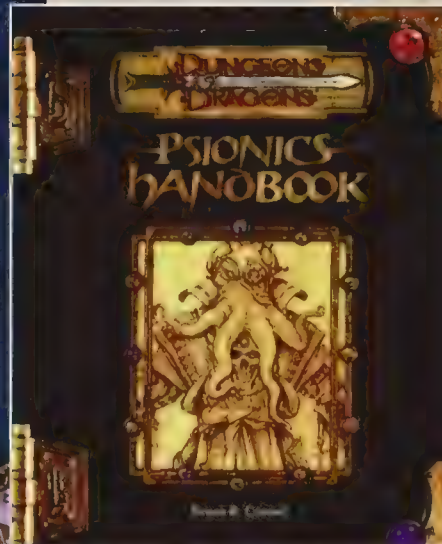
Много добра и полезна книга е и Psionics Handbook – това допълнение към правилата описва нов тип свръхестествени сили – тези на мистичните Псиони, които са се научили да отключват паранормалния потенци-

ал на своето съзнание и така да променят света около себе си. Нови правила, игрови класове, способности, предмети и чудовища – изобищо всичко, което ви трябва, за да интегрирате Псиониката във вашата кампания.

Предназначението на Hero Builder's Guidebook е да ви помогне да създадете своя герой, така че той да е пълнокръвен, интересен и да се вписва в света около него. Ако сте се чудили как се играе например гном-паладин или полуорк-бард, то именно тук ще откриете отговорите на своите въпроси. Книгата е с тънки корици и се състои само от 72 страници.

Подобна е целта и на още пет малки книжлета – Sword and Fist, Song and Silence, Defenders of Faith, Masters of the Wild, Tome and Blood. Всички те допълват и предлагат нови опции на героите от стандартните игрови класове. Например Sword and Fist е предназначена изцяло за бойци и монаси и в нея ще намерите нови правила, "престижни" класове, екзотични оръжия и бойни техники. Аналогично Tome and Blood ще послужи на магьосниците и чародеите, Defenders of Faith – на свещениците и паладините, Song and Silences – на крадците и бардовете, а Masters of the Wild – на рейнджърите, друидите и варварите.

Макар че изброих имената на много книги, просто няма как да спомена всичко интересно в тази статия, тъй като светът на D&D е необятен – описание на кампании, отделни приключения, нови правила и светове. Може би няма да повярвате, но има дори аксесоари, посветени специално на религиите и божествата (Relics and Rituals, Deities and Demigods), работи се върху книга за най-могъщите герои, станали богоподобни след хиляди подвизи (Epic Levels Handbook) и дори върху ръководство за построяване на замъци и укрепления. Всъщност точно това разнообразие и безкрайните възможности, които дава то, са причината настолните ролеви игри и в частност D&D да са толкова популярни по цял свят.



WIZARDS OF THE COAST В ИНТЕРНЕТ

■ Ако искате да получите повече информация за D&D, можете да посетите официалния сайт - <http://www.wizards.com/dnd/>

Целувката на Четвъртия

(част четвърта - Прерожденият)

Илия Савов

Дрейл се събуди и пред себе си видя познатата червена мантия. Качулката ѝ покриваше цялото лице на човека в нея. Кой или какво беше това? Дрейл вече нямаше от какво да се учуди. Колко ли време беше в безсъзнание? Килията му беше мрачна през цялото време, затова нямаше как да определи. Пазачът му явно беше усетил, че неговият пленник е в съзнание, обърна се към него и откри лицето си. Изпод качулката се появи една млада жена с черни като катран очи и коса в огненооранжев цвят. Тя се приближи към Дрейл и с приятен глас каза:

– Радвам се, че си добре! Онези глупаци са прекалили с "гостопримството".

Тя се приближи още, наведе се над Дрейл и отвори уста, за да го целуне. В този момент хиляди гласове като игли прободоха съзнанието на наемника: "Не! Недей! Не ѝ позволявай! НЕДЕЙ, ДРЕЙЛ!!!". В сравнение с тази болка мъченията, на които го подлагаха през последната седмица, бяха дори приятни. Той усети как губи контрол над тялото си и как то само се движи. В устата му се събра слюнка и той плю по Рижава-та. Косата ѝ се превърна в пламък, а на мястото на черните ѝ очи се появиха две дупки. Тя извика на Дрейл:

– Никога не се противопоставяй на Четвъртия! Сега ще изпиташ моя гняв!

Но как я чуваше като дупката, която се появи на мястото на устата и не помръдваше? В този момент Дрейл усети ужасяваща болка в сърцето си. Имаше чувство, че някой го е замразил и после го е разбил на хиляди парченца с чук. И няколко секунди по-късно, които му се сториха цяла вечност изпадна в безсъзнание...

Събуди се – усещаше нещо влажно на челото си. Погледът му беше размазан и виждаше само едно рижо петно. Четвъртия! Постепенно погледът му се проясни и видя, че това не е Четвъртия. Беше непозната фигура с наметало подобно на другите, но зелено. Май. Дори според неговите представи беше мръсно и не си личеше много добре. Непознатият беше набит и средно висок. Лицето му беше обрлено от вятър, очите му – зелени. Под широките му ноздри се разполагаха доб-

ре поддържани и внимателно сресани мустаци. Под прашното наметало личеше дебела броня. На копана му беше закачен голям и тежък меч. През рамото му имаше праметнат огромен лък, а зад главата му, до рижата опашка, се виждаха стрелите в колчана. В ръцете си държеше доста голяма и почти празна стъкленница с ярко искряща течност – "Еликсирът на живота" – могъща лечебна отвара. Неясно защо Дрейл изпитваше симпатия към този непознат. Може би защото беше единственият, който не е започнал да го изтезва веднага, когато влезе, или защото го лекуваше... Размишленията му бяха прекъснати от думите на Непознатия:

– Как си, Дрейл?

– Нима не виждаш? Скъсам се от забавление и почивка. – беше аргументният, както винаги отговор.

Непознатият се усмихна и отговори:

– Нямам нищо против да си поприказваме, но ако ме хванат твоите мили домакини, най-любезно ще ме помолят да остана да ти правя компания. Нали разбираш, да не ти е скучно. Затова ще карам колкото е възможно по-кратко.

Преди векове живял магьосникът Грагх. Той избрал най-могъщите същества в света и дори ги направил по-могъщи. Както и да е. Той ги направил пазители на медальона. Но преди четири – или петстотин години, е няма чак такова значение, те се скарали и започнали да водят война. Днес са живи само Четвъртият и



Шестият. Е, според някои Вторият е все още жив и се е скрил някъде да ближе раните си. Така. Сега ти имаш две възможности – или ще дойдеш с мен и ще служиш на Шестия, или ще те оставя тук и съвсем скоро ще се вкамениш отново.

– Да се вкаменя ли? Какви ги... – Дрейл не успя да довърши. Усети че освен лицето и врата си не може да мърда нищо друго.

– Схващаш ли вече? Ако оцелееш и Шестият победи, ще бъдеш богат, уважаван и най-вече жив. Ако не – поне може да умреш по-бързо и безболезнено.

– Трябва да помисля.

– Е, щом е така... Жалко, че похабих отварата. – каза непознатият и тръгна да си излиза.

– Добре, става! – моментално отвърна Дрейл. – Но това е чиста проба изнудване!

– Добър съм, нали!

– Бива си те! Знаеш, че съм готов на всичко, за да почувствам поне за малко, че в ръцете ми отново тече кръв. Но всъщност кой си ти и откъ-



ДОСЕГА АВТОРИ НА "ЦЕЛУВКАТА НА ЧЕТВЪРТИЯ" СА:

Боян Спасов (Пленник)

Александър Стоянов (Красавицата в Звярът)

Петър Канчелов (Близки Срещи)

Илия Савов (Прерожденият)

де знаеш кой съм аз?

– Аз съм Вламгруд – служител на Шестия. Той ме изпрати за да те убедя да се присъединиш към нас. – започна да разказва, докато поливаше Дрейл с остатъка от отварата. – А теб те наблюдавам още откакто дойде в града, още от онази нощ с чувалчето в храма...

Дрейл го прекъсна:

– А защо съм ви аз? Защо съм на Четвъртия и онези смърдящи гадини?

– О, Дрейл! Нима не знаеш?!

– Какво да знам?

– Не знаеш ли кой си ти? Или точно какво си ти? Мислех, че поне подозираш. Е, нямаше как да знаеш със сигурност, но очаквах, че вече си се досетил.

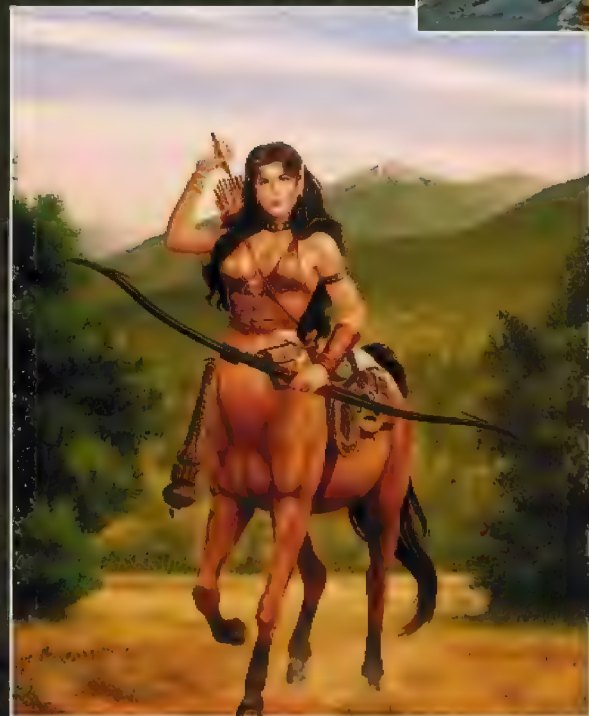
– Какво искаш да кажеш?

– За да ти обясня, ще трябва да ти разкажа пророчеството. Преди много години, когато Грагх избрал пазителите, той не им разкрил тайната на пълната сила, начина, по който да се овладее напълно медальона, да се отключи пълната му мощ. Според пророчеството, духът на Грагх ще се прероди в някой, който ще знае как да отключи мощта на медальона и от него ще зависи изхода на войната. Та сещаш ли се вече кой си ти?

– Ти си луд Вламгруд! Не е възможно!

– Така ли? – каза Вламгруд, докато прерязваше множеството възли, които се вливаха в тялото на Дрейл. – Помисли малко!

– Няма какво... – думите на Дрейл останаха недовършени. Една мисъл го застигна неочаквано като лятна буря. Ето защо медальонът му изглеждаше толкова познат, а не можеше да се сети откъде. Ето защо го измъчваша през последната седмица. Те са мислели, че си е спомнил кой е и как да отключи мощта. – Или и аз съм луд, или ми казваш истината.



– Да побързаме! Вкаменен ли си някъде?

Дрейл пробва да се размърда. Беше трудно и болезнено. Отначало помръдна леко рамото си, после цялата ръка и внезапно усети силна болка в китката. Въжетата се бяха впили дълбоко в тялото му. После се размърда почти целия.

– Левият крак! Все още е вкаменен.

– Сега как е? – попита Вламгруд като поля кракът на Дрейл с няколко капки от останалата на дъното на стъклената течност.

– Добре е. Вече го мърдам.

Внезапно една мисъл като светкавица изплува в Дрейловото съзнание.

– Какво ще стане, ако умра?

– След няколкостотин години Грагх ще се прероди отново, но не знам дали Шестият ще издържи толкова време.

– Ами ако не си спомня?

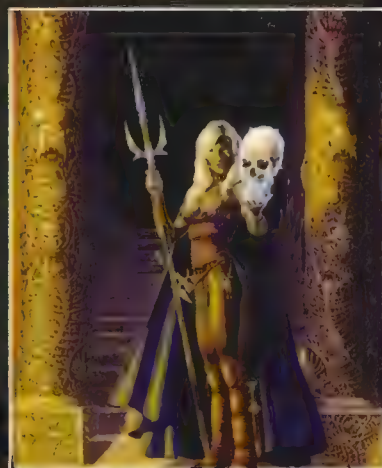
– Няма нужда да си спомняш. Когато хванеш медальона, тялото ти само ще направи нужното.

– Както когато плюх по Четвъртия?



– Опитала се в да те целуне? Да, както тогава... Хайде да вървим! После ще си говорим! – отвърна Вламгруд, помогна на Дрейл да се изправи и двамата бързо излязоха от стаята.

Нашата игра Neverending Story продължава – каква ще е съдбата на Дрейл ще решите вие, читателите на PC Club, в следващите броеве на списанието. Очакваме предложенията ви за петата част на историята. Старайте се да се придържате към досегашния стил, доколкото можете. Имате свободата да измисляте всякакви детайли, стига да не влизате в противоречие с предишните автори. Вашето предложение трябва да е написано на кирилица в txt файл към писмото и не трябва да надвишава 5500 символа. Нека името на файла съвпада с ващото име или прякор (примерно: Georgi Ivanov.txt). В предложенията си можете да използвате фрагменти и идеи от предишни истории, които сте изпращали (и не са спечелили). Пишете на адрес boian@pcclub-bg.com не по-късно от 6 юни 2002. От всички предложения ще изберем онова, което ни допадне най-много като стил и сюжет и ще го публикуваме в следващия брой. Наградата за автора му ще е отново една оригинална игра по избор от няколко предложени заглавия.



Philips Fisio 820

елегантен *холандец* с bluetooth

Новият топ модел на Филипс носи изненади в много посоки. Интересният дизайн с интегрирана антена, управлението през цифровата клавиатура и преди всичко цветният дисплей привличат любопитството от пръв поглед. При работа с него не може да не се оценят поддръжката на GPRS, e-mail клиента и може би вградения чип.

Стефан Киров

На пръв поглед Fisio 820 стои на границата между две категории. Според размерите се вмести между луксозните телефони, но функционалното му оборудване не би го посрамило и измежду миджърските телефони. Но при един по-внимателен анализ по-скоро би трябвало да го класифицираме между стилните устройства.

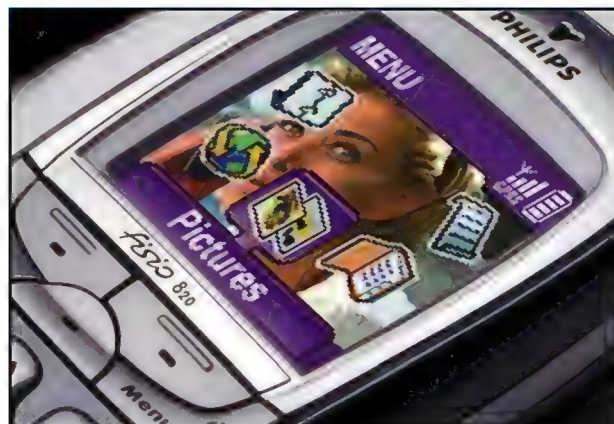
На външен вид телефонът е много интересен. Доминиращ елемент е гладката лакирана повърхност на телефона, който се предлага в три цветни нюанса. Златен металик, марсианско червено или кристално синьо. И в трите варианта цветът е много сполучлив и е трудно да се намерят недостатъци. Страничната част на телефона е обкантована със сребърна лента, същата с която дисплеят е "облепен" във всички варианти. Клавиатурата на Fisio 820 е доста нетрадиционна. Три от петте функционални клавиши, разположени непосредствено под дисплея са контекстови, а останалите два служат за включване и изключване на телефона, нулиране на актуалната функция или заключване на клавиатурата. От пръв поглед е ясно, че липсват червеният и зеленият бутон за приемане и завършване на разговор. Те са заместени от два големи функционални клавиша, но само по време на разговор. Третият функционален клавиш е по-малък и между другите функции служи и за потвърждаване.

Клавишът за преместване на курсора е вграден в цифровата клавиатура. Двойката служи за преместване на горе, осмицата – надолу, а наляво или надясно ни отвеждат четворката и шестцилата. В средата на този "кръст" е разположена петицата, която също може да служи за потвърждаване. Телефонът автоматично превключва кога клавиатурата да набира цифри и кога да премест-



ТЕХНИЧЕСКА ИНФОРМАЦИЯ

Производител:	Philips	Вид:	Fisio 820
Дисплей:	графичен, 256 цвята, 9 реда 112 x 112	Потвърждение от получателя на SMS	Да
Размери: ВхШхД (mm) / Тегло (g)	98 x 47 x 21 / 85	Предсказва набрания текст	Да
Време готовност (h) / разговори (min)	до 400 h / до 330 min	Вибрации	Да
Ленти GSM	900 / 1800	Часовник / будилник / дата / калкулатор	Да / Да / Да / Да
Акумулатор: Тип, капацитет	Li-Ion, 620 mAh	Игри / брой	Да
Зарядно / време за зареждане (h)	/ 2 - 3 h	Високоговорител	Не
Конектор външ. Антена	Да	IrDA порт / Bluetooth	Не/Да
Управление на функциите с глас	Да	Свързване към PC през сериен кабел	Да
Памет на телефонния указател в телефона	До 300 записа по 5 реда	Конферентен разговор	Да
Памет за SMS в телефона	Не	Блокиране на разговори	Да
Проведени / приети / пропуснати разговори	10/10/10	WAP	Да (1.2.1)
Позвъняващи мелодии	30	Data / Fax	Да / Да
Собствени мелодии / брой	Да	HSCSD	Не
Набиране с глас	Да	GPRS	Да (4 + 2)
Приемане и отказване на разговори с глас	Не	Конвертор за валути	Да
Ограничено набиране	Да	SIM lock	Да
Бързо набиране	Да	Изключване на микрофона (Mute)	Да



ва курсора. Необходимо е малко време за да се привикне с тази оригинална клавиатура. Иначе тя изглежда прекрасно и придава завършен вид на телефона, жалко само, че клавишите са малко твърди.

След като се изучи нетрадиционното управление на функциите на телефона, може да се разгледа и менюто. То е напълно графично, даже анимирано. Дисплеят различава 256 цвята, с много добро електриково-луминисцентно осветление. Дисплеят на F520 може да показва картинки във формат JPEG, които лесно може да се получат като приложение в електронна поща. Интегрираният e-mail клиент е с поддръж-

ка на протоколите POP3 и SMTP. Писмата се пишат също както на компютър и могат да се адресират до няколко получателя. Големината на получаваните или изпращани EMS не може да бъде повече от 10 kb, което е напълно достатъчно за нормална кореспонденция. При писането на писма може да се използва технологията за предсказване на текст T9. Не липсва и поддръжка на GPRS в конфигурация 4+2 таймслота. Телефонът може да се свърже с компютър както с кабел за пренос на данни, така и чрез bluetooth. Със същата модерна технология може да се свърже и слушалката при шофиране. Тя възпроизвежда звук доста

добре, но в случай на нужда може да се използва петстепенен еквалайзер. В оборудването на F520 не липсват и множество други функции, като календар и вътрешна памет за адреси. Тя е с капацитет 277 Kb и побира максимално 300 адреса с по пет записа. Телефонът има и гласови бележници и възможност за гласово набиране. По данни на производителя батерията издържа 400 часа в режим на готовност. Необходимо е да се отбележи обаче, че при ползване на bluetooth и цветен дисплей консумацията на енергия е значително по-голяма.

В общи линии Philips е направил поредна крачка напред с F520. По отношение на дизайна не може да се каже нищо лошо, а и размерите (98 x 47 x 21 mm) и теглото (85 g) са също на високо ниво. Функционално е оборудван много добре, а технологията bluetooth го нарежда между най-съвременните телефони от този клас.

ТЕЛЕФОН

четящ по устните

Японската компания NTT DoCoMo, дъщерна на корпорацията Nippon Telegraph and Telephone, работи над създаването на мобилен телефон, който може да чете по устните речта на потребителя си.

Това изобретение трябва да сложи край на това, че хората трябва да крещат в слушалката, ако около тях е много шумно (а в съвременния град е шумно почти навсякъде). Достатъчно е те да произнасят думите минимално тихо, а телефонът сам ще ги превръща в звук или текст за SMS и e-mail. В много страни, в това число и в Япония, вече има закони, забраняващи ползването на мобилни телефони в театрите, кината и в обществения транспорт. Използването на "немия разговор" ще реши проблема с клетъчните телефони, прече-

щи на околните.

Телефонът няма да разпознава движението на устните на говорещия визуално, както това прави човек. Вместо това с помощта на сензор, монтиран наред с микрофона, той ще разпознава и най-фините електрически сигнали, произвеждани от лицевите мускули при изговарянето на думите. След това те ще се разшифроват с помощта на специално програмно осигуряване. Засега системата може с достатъчна степен на яснота да разпознава само гласните звуци, но инженерите работят и над съгласните. В NTT DoCoMo засега имат само прототип на устройството, наричано "сурдотелефон". Такива телефони няма да се продават много скоро. На пазара ще се появят примерно след 5 години.



System Mechanic

Пакет от полезни инструменти, които трябва всеки да притежава



Чантата с инструменти крие куп полезни приложения.

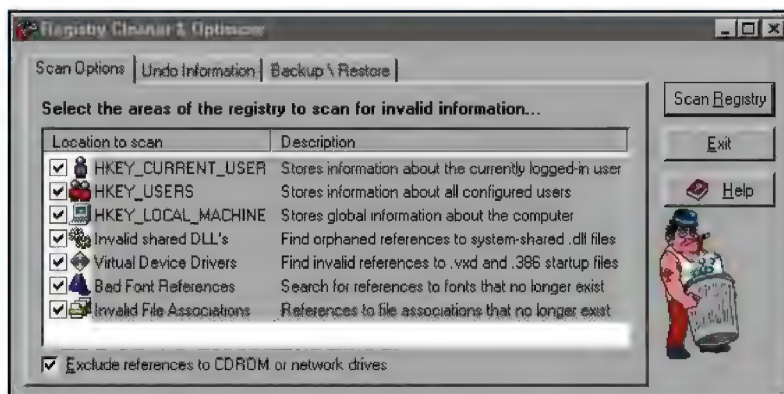
ФАКТИ

Предназначение: Набор от инструменти за поддръжка и настройки на Windows
Производител: Iolo Technologies
Сайт: www.iolo.com
Размер на инсталационния файл: 1,45 MB
Лиценз: Shareware
Ограничения: 30-дневен срок за ползване
Операционни системи: Windows 95, 98, NT, 2000, Me, XP
Цена: \$59.95 за Industrial Edition и \$299.95 за Mobile Toolkit Edition

Windows продължава да бъде най-разпространената и използвана операционна система. Въпреки това дискусиите относно качествата на въпросния продукт на Microsoft продължават. За да бъде популярна операционната система, едно от основните изисквания е тя да бъде достъпна и лесна за употреба за широкия потребителски кръг. Това обаче води със себе си множество допълнителни проблеми, които практически не могат да бъдат решени. По тази причина на пазара непрекъснато се появява софтуер, който съществува единствено като резултат от някои странности и недомислици, с които Windows продължава да изненадва свикналите с какво ли не потребители. Всички тези програми имат за цел да дадат на средностатистическия юзер това, което Microsoft поради неспособност или нежелание е пропуснала. Подобен софтуерен пакет е System Mechanic...

Владо Георгиев
 v_georgiev@pcclub-bg.com

Въпреки желанието на много хора РС-то да бъде нещо като телевизор, реалността е доста по-различна. За един относително кратък период от време компютрите от строго профилирани помощници еволюираха до мултимедийни системи, чиито приложения едва ли някой би се наел да изброи и да претендира за изчерпателност. За съжаление масовизацията доведе до изключително усложняване на хардуера и софтуера, а пък обикновеният потребител няма нито възможностите, нито времето, а още по-



Работата с Registry-то на Windows вече не е занимание само за специалисти.

малко желанието да научи с малко повече подробности как да поддържа своята система. Съмнявам се, че има човек, който да е ползвал Windows и да не се е сблъсквал с появата на печално известните "сини екрани". Едва ли има някой, който да не е забелязал как с течение на времето, операционната му система започва да работи по-тромаво и дори да "забива". За всички тези явления има съответните причини и обяснения. Компанията Iolo Technologies предлага решение на тези проблеми.

"Компютрите се нуждаят от поддръжка"

Очевидно това е била водещата идея при създаването на System Mechanic.

Този софтуерен пакет представлява комбинация от различни инструменти, с които се работи елементарно, лесно и напълно разбираемо, като при това не е необходимо да имате кой знае какви познания в компютърните технологии. Те са

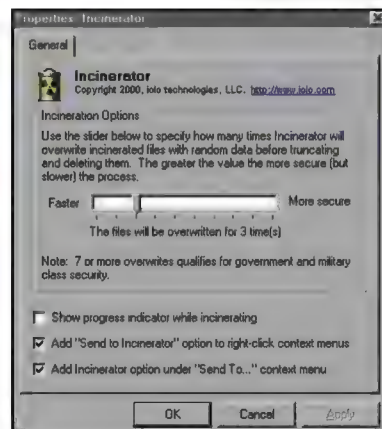
System Customizer позволява извършването на множество допълнителни настройки.

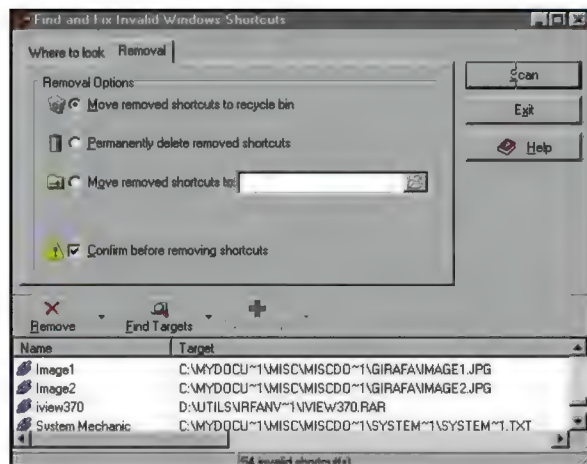


разпределени в три групи, наречени Files, System и Internet.

С първия инструмент от групата "Files" можете да откриете и изтриете ненужните файлове останали от деинсталирани приложения или системни сризове. Вторият се грижи за това да намира, премахва или ако е възможно да поправи разрушени Shortcuts. Също така тук ще намерите средство, което ще ви помогне да се освободите от повтарящи се файлове. Най-интересният модул от тази група е така нареченият Incinerator. Неговата функция се състои в това да унищожава файловете, които сте искали да изтриете. За разлика от Recycle Bin-a, Incinerator наистина трие и то по начин, който прави практически невъзможно възстановяването им. Този модул трябва да се инсталира допълнително, тъй като по подразбиране това не е направено от System Mechanic. Трябва да се отбележи, че механизъмът за тотално заличаване на файловете може да се модифицира от потребителя до степен на сигурност, подобна на тази, която се

Incinerator наистина унищожава ненужните файлове.





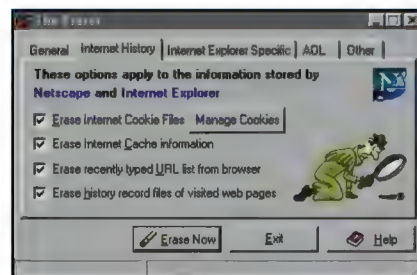
Откриването и отстраняването на невалидни Shortcuts се прави бързо и лесно.

използва от правителството и военните. Естествено по-високото ниво на сигурност при унищожаването отнема повече време.

Втората група от инструменти се нарича System. В нея са намерили място средството за прочистване на Registry-то на Windows. За разлика от познатия Registry Editor, тук всичко се прави бързо и пределно ясно, така че е малко вероятно дори най-неопитният потребител да свърши някоя сериозна поразия. С помощта на Windows Start-up Manager можете сами да определяте какво ще се зарежда при стартирането на операционната ви система, което в определени ситуации е процедура, без която не може да се мине. System Customizer осигурява възможността за извършване на множество наст-

ройки, свързани с конфигурирането на различни компоненти. Всички те, разбира се, могат да бъдат направени и по друг начин, но тук те са събрани на едно място и така се пести време. Предназначението на следващия инструмент от тази група е да се справя с приложения, които по една или друга причина не са деинсталирани коректно. За да не се случва това, можете да използвате включения в System Mechanic модул, носещ името Safe Installer.

В групата, наречена Internet, влизат NetBooster и изключително полезният инструмент, който е свързан с изключително деликатната тема за конфиденциалността и личната неприкосновеност. Известно е, че ако сте в мрежа и особено ако работите на компютър, който се ползва и от други хора, спокойно може да забравите за тези две тъй добре звучащи понятия. Целта на The Eraser е да заличи всички следи от вашата работа в системата и присъствието ви в Интернет. Той изтрива history-то при търсене на файлове и директории, стартираните програми и листата с отваряните документи. По отношение на Интернет The Eraser премахва всички cookies, трие кешираните уебстраници и history-то с посетените сайтове. Към това се добавят някои специфични възможности за тези, които използват като браузър Internet Explorer, а също така и за потребителите на AOL. Подобни опции са включени и за някои програми от MS Office, Windows Media Player, WinZip, Real



The Eraser – инструмент за параноици или за реалисти.



Maintenance Wizard е перфектен помощник за тези, които нямат опит в работата с подобни програми.

Audio Player, Outlook Express и Opera. Някои от процедурите могат да се провеждат периодично и напълно автоматично. С това е ангажиран Scheduled Maintenance, в който може сами да зададете колко често и какво да прави програмата.

System Mechanic се предлага в две версии. Първата е Industrial Edition, а втората Mobile Toolkit Edition. За нея е характерно това, че тя се стартира директно от CD и няма нужда от инсталиране.

Girafa

Полезна добавка към Internet Explorer

Въпреки непрекъснатите подобрения в най-популярния браузър Internet Explorer все още има много неща, които могат да се направят. Малката програма Girafa е първото доказателство за това. Не може да се отрече, че нейните създатели са успели да направят нещо, което ще бъде от изключителна полза за заклетите web-манияци. Girafa представлява допълнителен toolbar към Microsoft-ския Internet Explorer, която позволява посещаването уебстраници да бъдат представени под формата на thumbnails.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

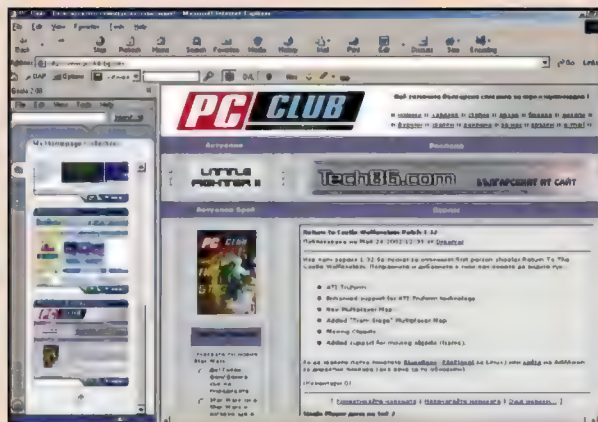
След като изтеглите инсталационния файл и преминете през съответната процедура, трябва да посетите сайта на производителя и да се регистрирате. В този процес ще се наложи да попълните някои данни за вас и ще изберете свое потребителско име и парола. По

принцип Girafa е напълно безплатна, но все пак трябва да имате предвид, че включените в нея сайтове са в известен смисъл реклама. За щастие те могат да бъдат изтрети. Не бива да се пренебрегва и вероятната възможност създателите на програмата да получават подробна информация за вашите навици и интереси докато сте в Мрежата.

Интерфейсът на Girafa е максимално опростен и изчистен. Оттам директно може да търсите в 20 търсачки, които периодично и напълно автоматично се обновяват. Thumbnail-натите линкове към различни сайтове са разделени в три категории. Първата се нарича My Homepage Collection и практически представлява визуализирана вариация на добре познатите Favorites. Втората е така нареченият Visual Index, а последната е My Saved Searches, където влизат резултатите от използването на някоя от търсачките. Очакванията ми, че подобна добавка към браузера би отнела от и без това скромните ресурси на

мизерните връзки у нас, се оказа леко пресилен. Наистина Girafa забавя малко скоростта, но като цяло спестява време. Това проличава в най-голяма степен при използването на различни търсачки, тъй като предварителния поглед върху резултатите осигурява много по-добра ориентация.

Girafa консумира известен ресурс от връзката, но в крайна сметка пести време.



ФАКТИ

Предназначение: Добавка към Internet Explorer
Производител: Girafa.com Inc.
Сайт: www.girafa.com
Размер на инсталационния файл: 1,23 MB
Лиценз: Freeware
Ограничения: няма, изисква регистрация
Системни изисквания: Internet Explorer
Операционни системи: Windows 95, 98, NT, 2000, Me, XP
Цена: безплатен

WEB

Design

за начинаещи

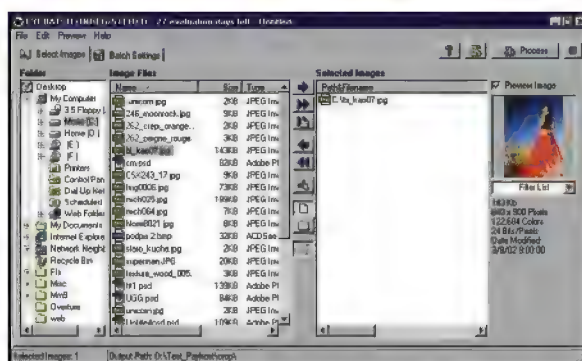
И в този брой продължаваме с полезните програмки, които, които могат да облекчат и ускорят създаването на вашите HTML страници, както и ще споменем за някои по-елементарни тънкости и хитрости.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Ето поредната дребна, полезна и напълно безплатна програма – нарича се просто Pixie и е вероятно малка за съвременните мащаби – няма и 100k. Създадена е от компанията Nattyware (www.nattyware.com) и служи за едно-единствено нещо – когато е активна, ви показва номерът на цвета на пиксела точно под курсора. Показани са номерата във формат HTML, RGB, CMYK и HSV, както и точните координати на текущия пиксел. Програмата има само три команди – да покаже цветната палитра (във вида в който я показват HTML редакторите); да изкопира номера на цвета в HTML формат, така че с paste веднага да го въведете, където ви е необходимо, без да се налага да преписвате; и да отвори прозорец с увеличено изображение – при това с достатъчно увеличение, че да можете да проверявате цвета пиксел по пиксел.

За какво ви е необходимо това? Не е рядкост необходимостта да узнаете точният цвят било на някакво изображение, било на HTML страница, за да може да подобрите подходящо съчетание или да направите фон, сливащ се с изображението. Ако е HTML страница можете да погледнете кода и сравнително бързо ще откриете необходимия ви номер, но дори и това "сравнително бързо" обикновено е 1-2 минути. Ако е картинка обаче, ще трябва да я отворите с някоя програма за обработка на изображения, което е още по-бавно и досадно... А ако ви се наложи да направите няколко корекции една след друга? Ето именно къде ще ви помогне миниатурната програма Pixie!

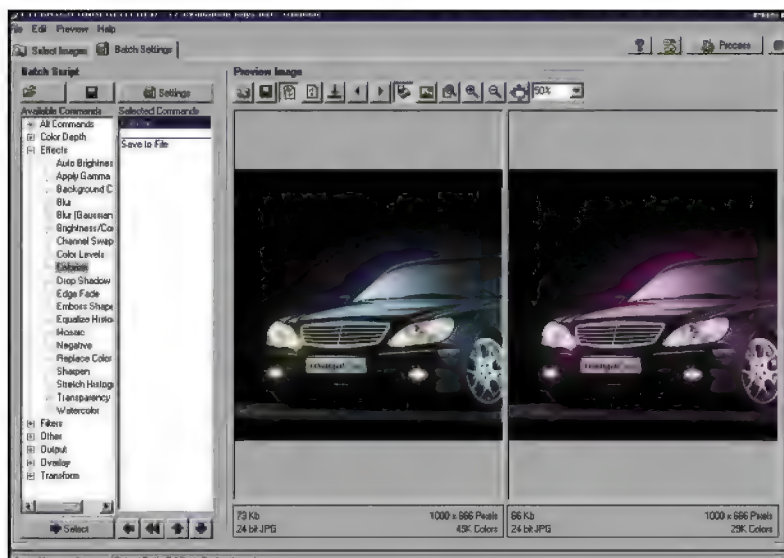
И така решили сме да направим фон, който да се слива с фона на изображението. Използваме Pixie и

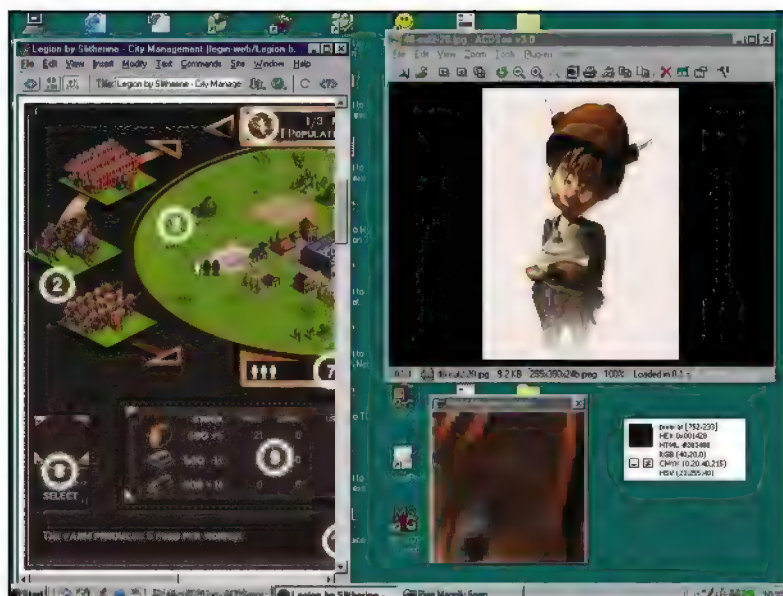


въвеждаме номера на цвета като background на HTML страницата... и уж всичко беше точно, а цветовете не съвпадат. И много рядко ще съвпадат, особено ако въпросната картинка е във формат JPEG. За щастие има и елементарен изход – клъпваме едно мъничко парченце от картинката с цвета, който искаме да използваме за фон (не с ножица, а с някоя програма, разполагаща с функцията crop), запазваме парченцето като отделен файл и използваме този файл като background image на HTML страницата. Хе, това е елементарно – ще каже почти всеки и ще бъде прав – но ето още малко по

въпроса. Съвсем не е задължително да спираме само до този background – можем в HTML страницата да вмъкнем таблици (tables), което е съвсем лесно с повечето HTML редактори. Колкото си таблици искаме, с каквато големина искаме и с каквото разположение ни е необходимо – една до друга, една под друга или ЕДНА В ДРУГА! Една, две, три... петнадесет. Единствено ограничение са нашите нужди и нашите фантазии. И ЗА ВСЯКА клетка НА ВСЯКА таблица можем да използваме различни картинки като background image. А ако картинките, които използваме за фон, не са едноцветни? Тогава ще се получи ефектът на калейдоскопа! Като направим няколко експеримента с изображения с различни размери и различни шареници, ще установим, че с минимални познания и труд може да се постигне безкрайно разнообразие и най-неочаквани ефекти. И ако искате малко да си помогнете в този процес, можете да хвърлите едно око на този адрес, който не е никак лесно да се открие: http://hit-box2.gograph.com/IntegrationSimple_Search.cfm?jmpfos=1

На този адрес ще намерите стотици и дори хиляди най-разнообразни





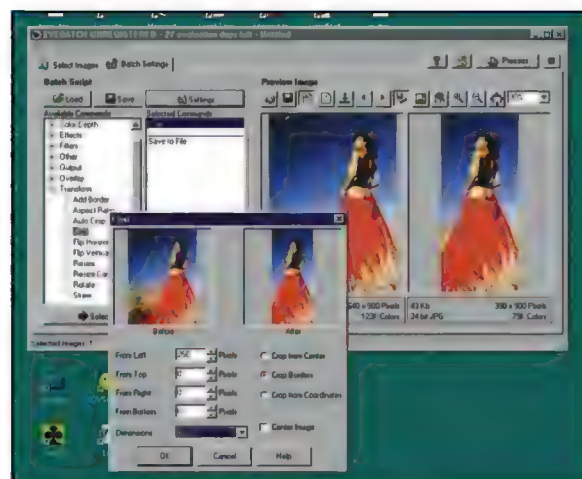
графични елементи, които съвсем легално можете да използвате в своите web страници (там ще видите и опцията "Buy", но за некомерсиални цели те си остават безплатни). Дори и само да ги прелестите ще ви отнеме много и много часове – но не е задължително да проверявате всичко наред, тъй като на тази страница освен друго ще откриете и вградена търсачка. И понеже началото на статията беше на тема background images – в секцията "Other Graphics" погледнете заглавието "Backgrounds" – оттам ще можете да си свалите няколко десетки най-разнообразни "фонове" изображения – имитация на дърво, бетон, тухлена зидария, камък, морски вълни и какво ли още не!

Много богат е изборът и от анимирани GIF-ове и това ми напомня за един практически съвет: наскоро отворих една web страница, която изглеждаше... празна! Единствено някъде около центъра се мъдеха две жълти запетайки. Десен клик ме убеди, че тези жълти запетайки се намират в горните ъгли на някакво изображение. Изкопихах фантомно изображение на твърдия диск и го отворих с ACDSee... и се оказа великолепен анимиран GIF. Само че аз си бях изключил опцията "play animations" на браузера и от GIF-а се виждаше само първия кадър – въпросните две жълти запетайки. И практическият съвет е – ако създавате или ползвате готово анимирано изображение, се убедете, че първият кадър е достатъчен да даде информация за изображението. Така и тези немалък брой посетители с изключена опция "play animations" ще могат да разберат за какво става въпрос. И за да приключим с тази тема, ето ви още един полезен адрес: www.flamingtext.com – там също има полезни и безплатни "джаджи", въпреки че най-хубавото все пак остава members only.

А сега нещо друго съвсем елементарно и въпреки това лесно за обръкване – какъв монитор имате? Sony Trinitron 21"? Или някой по-скромнен

15 инчов "no name"? Или може би 17" STX? И на какъв режим обикновено работите – 800х600 или 1024х768? Какъвто и режим да използвате, по-важното е друго – поне за момента 61% от хората, които ще посетят web страниците ви ползват 800х600, 31% са на 1024х768 и останалите няколко процента са с разни "екзотични" режими. А вие работите в 800х600, нали? А досетихте ли се да погледнете как изглежда страницата ви на 1024х768? Дали всичко не е станало прекалено дребно и "сбръчкано" по средата или още по-лошо – в левия край? Аха, имате 17-инчов монитор и ползвате 1024х768! Хайде сега превключете на 800х600 и вижте как изглежда творението ви! Досетихте се какво е следващото елементарно правило, нали – винаги задължително проверявайте как ще изглеждат web страниците ви при тези два режима! Наистина свръхелементарно, но и безкрайно лесно за забравяне – и ще се изненадате какви странни творения могат да се намерят из безбрежното web пространство, дължащи се единствено на тази наистина свръхелементарна грешка.

А сега следващата полезна програма. Рязането на изображения (crop) е една от най-честите операции, които ще се извършват от всеки webmaster. И естествено практически всяка програма за обработка на изображения включва и тази функция. Използването ѝ е безкрайно лесно – кликвате на съответната иконка, маркирате с мишката правоъгълника, който искате да изрежете, кликвате още веднъж върху очертания правоъгълник и готово. Процесът е предельно прост и лесен, но има един-единствен сериозен недостатък – по този начин не можете да изрежете някакво изображение с абсолютно точни размери. Ако имате да обработвате поредица от няколко изображения, също е невъзможно да ги изрежете с напълно еднакви размери. А ако е необходимо? Тогава на помощ може да ви дойде програмата



EyeBatch на компанията AtalaSoft (www.atalasoft.com)

Тя е безплатна за първите 30 дни и с нея можете да вършите и други неща, освен да я използвате за къпане на image-та. Истината е обаче, че по силата навика аз я използвам само за това, но няма пречка да хвърлите по един поглед и на другите и преимущества.

Доброто в нея е, че интерфейсът е доста интуитивен и нямате проблем да започнете да работя само за няколко минути. Най-напред от първия екран маркирате изображенията, които ще режете. Ако маркирате повече от една картинка, те всички ще бъдат обработени последователно с едни и същи параметри (batch обработка). После се прехвърляте на batch settings (дори и само за една картинка) и сега от лявата страна може да разгледате наличните възможни операции. Ще видите някои интересни неща сред филтрите и ефектите (естествено това не е Photoshop), а под output обрънете внимание на правенето на thumbnails. Функцията crop се намира в последния раздел transform. Кликнете два пъти за да я активирате, а после чрез бутона Settings можете да внесате допълнителни промени. Разгледайте възможностите – crop от четирите края, от центъра или от произволни координати при това с абсолютна точност до един пиксел! Може и да работите в инчове, в сантиметри или в проценти. С помощта на тази програма можете да обрежете няколко различни по големина изображения, така че да станат абсолютно еднакви или пък да изрежете някакъв ненужен участък от цяла поредица картинки – и с помощта на batch процеса изрязването на примерно сто картинки ще вземе само десетина секунди. За тези сто картинки с повечето други програми ще са ви необходими повече от час. Верно е, че доста рядко ще ви се наложи да обрязвате цели сто изображения наведнъж, но пак повтарям – за мен силата на тази програма е именно във възможността да къпкате с абсолютна точност и да получавате изображения с абсолютно еднакви размери.

Издание нето на Речник

От известно време насам в редакцията ежесечно пристигат купища писма от хора, оплакващи се от твърде сложната терминология, която се среща в статиите и най-вече в хардуерните страници на списанието. Най-лесният вариант за справяне с проблема беше да започнем да пишем статиите си като за идиоти. На никого не му се понрави това решение и затова решихме да направим нещо като нова рубрика – речник на компютърните термини. Дали рубриката ще просъществува? Едва ли ще я има във всеки брой, все в един момент термините ще се изчерпят. Всъщност тъй като речникът изобщо не може да претендира за изчерпателност, до голяма степен разчитаме на вас да ни кажете какви и кои понятия бихте искали

да видите на тези страници и да изкажете впечатленията си от стила на обясняване. Искане ми се тази рубрика да остане постоянна, под една или друга форма (я речник, я други материали по заявка на читателите), но за целта ще ми е нужна вашата подкрепа, изразена чрез впечатления, предложения и нови идеи, които за по-удобно можете да изпращате направо на личния ми мейл. Но стига общи приказки – да преминем към предмета на статията. Понятията са грубо подредени в азбучен ред, като са използвани имената им на английски. В скоби е указан българският еквивалент на понятието или съответно пълното значение на съкращенията. Опитвал съм се да не задълбавам в разясненията, но все пак – преценете сами.

Collision

(сблъсък)

Когато се предават данни по една и съща преносна среда, често се случва един сигнал да се "засече" и смеси с друг и в резултат устройствата в мрежата да не могат да определят какви са били оригиналните данни. Това сблъскване на сигнали се нарича колизия. Колизиите съществуват в мрежи, в които има няма устройства като switch-ове и рутери, които да филтрират и регулират трафика, и проблемите с производителността, които могат да предизвикат при по-натоварените мрежи са една от основните причини за използването на switch-ове в локалните мрежи.

Ethernet

Мрежова технология за LAN мрежи, разработена първоначално от Xerox, а после допълнена и от DEC и Intel, която позволява на устройствата в мрежата да ползват една и съща преносна среда, като в даден момент само едно устройство може да предава данните като началото на предаването може да започне само ако линията е свободна. Ethernet има и метод за засичане на колизиите (виж Collision). Първоначалният Ethernet е позволявал предаване на данни със скорост до 10 Mbps, но в днешно време по-разпространен е Fast Ethernet, който вдига летвата на 100 Mbps.

LAN

(Local Area Network) – локална мрежа.

Това е вид мрежа, който покрива площ с радиус максимум 1 километър и служи за осъществяване на високоскоростна

връзка между работни станции, периферни устройства, терминали и т.н. в рамките на малък район, например в една сграда. Най-разпространената LAN технология е Ethernet, други технологии са FDDI и Token Ring

Token Ring

Мрежова топология за LAN мрежи, при която компютрите са свързани в логически кръг, като в дадено време само един компютър може да предава или приема данни. За целта из мрежата от компютър на компютър се предава т.нар. token. Когато някой компютър иска да предаде някакви данни, той "спира" token-а, за да не може никой друг да го получи и да започне да изпраща данни.

FDDI

(Fiber Distributed Data Interface)

Мрежова топология за LAN мрежи, базирана на оптически кабели. При нея физическата връзка между компютрите представлява двоен пръстен, а предаването на данни се осъществява по същия начин, както при Token Ring топологията – чрез предаване на т.нар. token.

MAN

(Metropolitan Area Network)

Буквално – градска мрежа. Вид мрежа, който покрива по-голяма географска площ от LAN, но не толкова голяма колкото WAN мрежите.

на компютърните термини

WAN

(Wide Area Network)

Вид мрежа, която покрива голяма географска площ. Разстоянията тук са от 100 км нагоре. Скоростта на предаване на данни често е по-ниска от тази при LAN мрежите.

DNS

(Domain Name System)

Системата, по която се транслират домейните на интернет сайтовете в разбираеми за мрежовото оборудване IP адреси. Не е нито практично, нито лесно изпълнимо целия списък с имената на домейните и съответстващите им IP адреси да се държи на едно място, затова частите от него са разпределени между множество DNS сървъри на йерархичен принцип.

MAC Address

MAC адресът представлява уникален за всяко крайно мрежово устройство (например мрежова карта) код, който се използва от switch-овете за насочване на трафика. Състои се от 6 байта и се представя за най-удобно в шеснайсетичен вид. Първите три байта са еднакви за всички мрежови устройства на дадения производител, останалите се добавят така, че кодът да бъде произволен. Могат да съществуват $16^4 \cdot 12$ (16 повдигнато на 12-та степен) уникални MAC адреса, така че тяхното изчерпване е почти невъзможно.

Repeater

Устройство, което се използва при локалните мрежи за удължаване на трасето между два отделни хоста в мрежата. Това се налага поради ограниченото разстояние, на което могат да бъдат предавани сигналите чрез всеки тип кабели без загуба на качеството на сигнала. Без рипийтери, ако кабелът прехвърля тази максимална дължина, двете устройства на края на кабела няма да могат да се "разбират" поради твърде голямото отслабване и изкривяване на сигнала.

Hub

Устройство, което се използва при локалните мрежи за разпространяване на данните от един компютър до оста-

налите компютри в мрежата. На практика представлява многопортов рипийтер, защото предава данните към всички включени компютри, и разчита на това някой от тях "да си ги познае". Използва се масово в малките мрежи, но при по-големи и натоварени такива е по-подходящо да се използва switch.

Switch

Устройство, което се използва при локалните мрежи за предаване на данни от един компютър към друг. За разлика от hub-a, switch-a насочва данните само към този компютър, до който трябва да достигнат, като така се избягва излишното задръстване на мрежата и се постига по-добра производителност.

Router

Устройство, или в някои случаи – програма, която избира маршрутите на данните из мрежата. Рутерът прави справка с информацията си за мрежите, към които е свързан и избира към коя от тези мрежи да насочи пакета с данни по пътя към крайната му цел. За разлика от switch-a, рутерът се ориентира по IP адресите и не насочва (поне не винаги) пакета директно към крайната му цел, а избира най-краткия и правилен път дотам. За това рутерите се смятат за най-важните и основни устройства за функционирането на Internet.

Firewall

Програма или набор от програми, инсталирани на gateway сървър, които имат за цел да филтрират трафика и да предотвратят неправомерния достъп към мрежата, която предпазват, както и евентуално да ограничат достъпа на хора вътре в мрежата до ресурси вън от нея (например да се забрани на работещите в дадена компания да плакат очите с порно по време на работа). Съществуват и лични firewall-и, които се инсталират директно на компютъра на крайния потребител и съответно защитават него (това за порното остава като възможност:))

Gateway

Компютър или устройство от дадена мрежа, който действа като вход/изход към друга мрежа. Устройствата в една

мрежа могат да бъдат или хостове, или gateway устройства в зависимост от това дали мрежата "свършва" с тях или от тях излизат връзки към други мрежи. Така например сървърът, на който се намира някой сайт и компютърът на потребителя, който го отваря, са крайни устройства, т.е. хостове, а пък например проху сървърът на доставчика на потребителя е gateway устройство.

Multimedia

Термин, описващ представянето на някаква информация чрез повече от един начин – например чрез звук и текст, чрез звук и картина, чрез текст и анимация и т.н. Преди време компютрите претърпяха мултимедийна революция – към тях се добавиха възможности за възпроизвеждане на качествен звук и видео; в днешни дни мултимедийната революция се е пренесла в Интернет, където все повече и повече сайтове съдържат звук и кратки анимации.

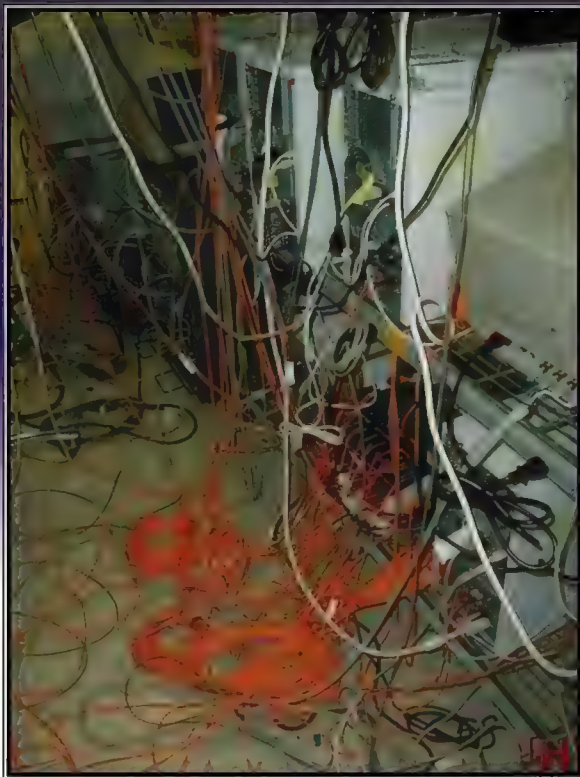
PDA

(Personal Digital Assistant)

Персонален Цифров Асистент. Тези устройства представляват усъвършенствана версия на популярните органайзери и поради големите си възможности придобиват все по-голяма популярност. Те могат да разчитат ръкописен текст, да работят с таблици и документи, да изпращат електронна поща, въобще – всичко, което позволява големината им, която в повечето случаи е като на книга джобен формат. Въпреки че по начало те са бизнес-помощници, PDA-тата напоследък придобиват все по-голяма мултимедийна функционалност.

Страниците подготви
Георги Даскалов

Computer Experts Group
www.comexgroup.com
Вашите специалисти на едно място!
КАКВОТО
ПОМОЩНИЦИ
КОИ ХАРАКТЕРИСТИКИ
HARDWARE SOFTWARE DOWNLOADS NEWS REVIEWS



Георги Даскалов
g_daskalov@mail.bg

Едно от най-важното нещо в съвременния свят е свързаността. Електрониката като цяло и компютрите в частност сами по себе си имат не малки възможности, но най-ценното им качество е възможността им да преодоляват физическите разстояния между хората. Вече цялата планета е опасана с огромно количество кабели, които минават между континенти, държави, градове, квартали, блокове и апартаменти. Именно с връзките между компютрите на по-малки разстояния (до 1 км) ще разгледа тази статия. Благодарение на LAN мрежите съществуват компютърните клубове и кварталните мрежи, които са се превърнали в важен елемент от ежедневието на едно наистина голямо количество хора. Игри, размяна на филми и музика, споделяне на ресурси – възможностите са безкрайни, а ползата от тях – неоспорима. Затова, ако все още не сте убедили съседите да опънете една мрежа в блока и по цял ден да се трепете на каквато игра ви хрумне – сега му е времето да го направите.

Стъпка 1: Подготовката

Въпреки че има няколко различни топологии, в тази статия ще разгледаме главно мрежа тип "звезда". Тази топология предлага голяма гъвкавост на възможностите и цената, както и като цяло доста добра производителност. В нашия случай ще разгледаме мрежа, изградена с UTP Cat5 кабел, който позволява преда-

LAN

Local Area Network

ване на данни на максимално разстояние 100 метра (в идеалния случай) с максимална скорост на трансфер 100 мегабита в секунда. Преди да извадите чука и триона обаче, не е зле да имате и горе-долу добра представа какво точно ще правите. Мрежа, да, това е ясно. Но колко голяма? Къде и как са разположени компютрите? Откъде ще минават кабелите? Всичко това са въпроси на които трябва да си отговорите предварително. Даже най-добре да си начертаете опростена схема на сградата и компютрите в нея и да помислите откъде ще е най-добре да минават кабелите, след което да си направите груба сметка за дължината им (тук основното правило е, че по-добре повече отколкото е в действителност, отколкото по-малко, тъй като скъсяването на кабелите е далеч по-лесна работа от удължаването им). Избирането на "трасета" за кабелите е трудна работа, понякога просто се налага да опъвате "простори" от външната страна на сградата, но влиянието на атмосферните условия, злобните съседи и крадливите цигани върху кабелите е доказано отрицателно, за това по-добре намерете "вътрешен" маршрут за кабелите. На Запад строят сградите с кухи стени и прокарване на кабелите е песен, но тук трябва да се импровизира. Например отпушена и неизползвана тръба за комин или пък вентилационна тръба е

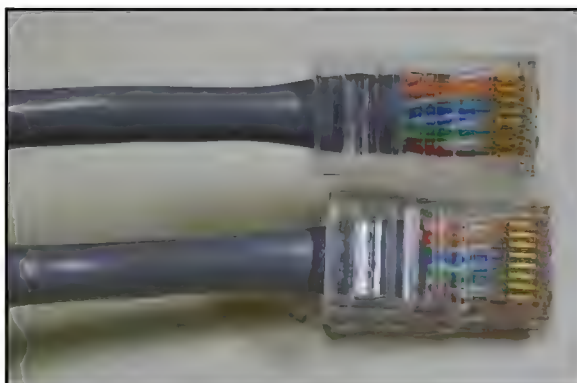
добра идея, в повечето сгради има такива. Само се уверете, че ако е комин, наистина не се използва, да не ви изгори кабела като дойде зимата :) След изготвяне на плана е време да се сдобие с нужните ви материали и средства – кабели с голяма от необходимата дължина, RJ45 жакове, hub или switch с нужния брой портове и клещи за кримпване. Решението

дали ви трябва хъб или суич зависи от броя машини в мрежата и желаната скорост -

суичът подобрява ситуацията при по-големи и натоварени мрежи. Хубавото е, че при преминаване от хъб към суич промени по останалия хардуер не трябва да се правят, така че ако не сте сигурни дали ви трябва, можете да отложите покупката му за по-нататък без да се притеснявате, че ще трябва да преправяте цялата мрежа. За да скрият снопове кабели, да си улеснят работата по поддръжката и да намалят риска от оплитане на случайни жертви в мрежата (буквално!), професионалистите поставят хъбовете, суичовете и останалото мрежово оборудване в отделни стаички, наречени wiring closets. Вие едва ли имате цяла стаичка на разположение за целта (а и едва ли ви е нужна), но все пак си струва да потърсите оптималното място, където да скриете оборудването и кабелите от погледа.

Стъпка 2: Прокарването на кабелите

Тази процедура си е чисто въди-чарска работа – с помощта на дълга връв или въженце (която е доста по-лесна за прекарване през разни отвори от UTP кабел, особено когато има завързана тежест накрая) издърпвате кабелите през наближените трасета, преценявате каква дължина кабел ще ви е нужна от трасето до "целта", добавяте 1-2



Guide

Окабеляване и свързване

метра за по-сигурно, повтаряте процедурата и в другия край, и едва тогава отрязвате макарата с останалия кабел. Друга жизненоважна подробност, която много често се изпуска, е отделните кабели да се маркират в този си край, който отива към хъба/суича, за да няма после скъсани нерви и сенки под очите. При прокарването на кабелите трябва да се убедите, че няма силно опънати или силно сгънати кабели, както и че не сте ги прищипали лошо с някоя скобичка (това в случай че сте решили да действате като бели хора и сте прокарали кабела по ъглите на стаята, а не "напряко" под килима) или с някой тежък предмет.

Стъпка 3: Инсталирането на жакетите

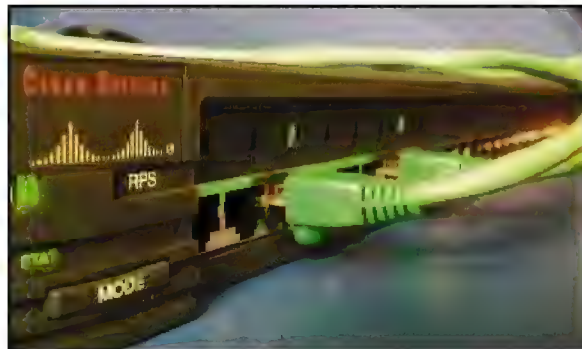
Сега, ако искате да сте по-внимателни, бихте могли да изтеглите вече прокараните кабели, да им сложите жакетите, да ги пробвате с тестер за да сте сигурни, че работят и да ги прокарате отново. Така, когато мрежата не тръгне, ще бъдете сигурни, че проблемът не е в лошо сложени жакети. Но ако имате опит или нямате търпение да прокарате отново кабелите, можете да се пробвате да подкарате мрежата и без да ги тествате. Та да преминем към поставянето на жакетите, от които би трябвало да сте взели доволно голямо количество, защото дори и на майсторите понякога им се налага да преправят лошо направени кабели, а може да се познае, че мрежата е правена от новаци по препълнените с отрязани неработещи краища на кабели кофи за боклук. За процедурата по поставянето на жакетите на кабелите, наречена "кримпване", ще ви трябват специалните клещи, които съчетават в себе си специалната "преса" за жакетите, режеща част и заголяваща част. Последната служи за обелване на необходимата дължина от най-горното покритие на UTP кабела (толкова, колкото да може след

кримпване зъбчето на жакета да е захапало най-горното покритие, а не отделните проводници в кабела), изпод което се откриват 4 усукани двойки кабели, които къде за по-красиво, къде за по-удобно са оцветени в почти всички цветове на дъгата – оранжево, зелено, синьо и кафяво. Отделните двойки се състоят от цветен плюс бял кабел с тънка ивица от съответстващия на другия кабел от двойката цвят (забележка: тяхната изолация не трябва да се маха). За да влязат в жакета, тези кабели трябва да са подредени един до друг и то в точно определен ред (от ляво на дясно): бяло-оранжево, оранжево, бяло-зелено, синьо, бяло-синьо, зелено, бяло-кафяво и кафяво. Така подредени плътно един до друг, те трябва да се изравнят по дължина, за да могат всичките да осъществят контакт с металните пластинки в жакета. След като ги "подстрижете" (ако е нужно), внимавайки да не ги разместите, трябва да ги вкарате докрай в съответните каналчета в жакета (него трябва да го гледате отгоре, така че дупката за кабела да е към вас, а пластмасовата пластина – от противоположната му страна му страна). След това ви остава единствено да го вкарате в гнездото на кримпващите клещи и да ги стиснете, докато не чуете изщракване. Ако сте направили всичко както трябва, малките зъбчета на металните пластини на жакета трябва да са се забили в съответните проводници и така да са направили добър електрически контакт с тях. При проверка разположението на проводниците в двата края на вече готовия кабел трябва да бъде едно и

също, освен в случаите, когато искате да вържете компютър с компютър или хъб с хъб (в първия случай мрежата ще се състои от 2 PC-та и няма да използва хъб, а втория случай е възможен в някои по-големи мрежи или при използване на хъбове с малко портове). Тогава се прави т.нар. crossover кабел, който в единия си край се прави като обикновен кабел, а в другия се разменят местата на оранжевата и зелената двойка.

Стъпка 4: Включването

Време е да подредите разхвърляното по време на инсталацията на мрежата, да включите всички кабели по съответните им места и да се опитате да подкарате мрежата. При успех – приятна игра, ако ли не – ще се видим в следващия брой, в който ще може да прочетете статия за конфигурирането на софтуера за работа в мрежа и за откриването и елиминирането на проблемите.



Съвременният компютър-мечта

СПЕЦИФИКАЦИИ

- P4 2,533 GHz, 512 KB cache, 533 MHz FSB
- EPoX 4BDA2+
- 512 MB DDR333 KingMAX
- 40 GB Maxtor, 7200rpm, 2 MB cache, ATA133
- MSI GeForce4 Ti 4600 128 MB DDR, DVI, VIVO
- 300W PowerMaster PSU
- CoolerMaster cooler

Сигурно няма геймър, дизайнер, програмист и въобще човек, който да не си мечтае за най-бързия компютър. Всеки иска да е с най-новото и най-бързото, дори само за да си играе любимата игра на него или просто да си гледа някой DVD-филм. Самото желание си го има независимо за какво си използваме компютъра – то е напълно нормално и човешко. Естествено няма пълно щастие, затова и желанието за най-доброто в повечето случаи си остава просто мечта. Основният "виновник" за нашите неосъществени мечти както винаги (особено през последните години) са парите или по-скоро тяхната липса. Това обаче в никакъв случай не ни пречи да следим за новото и тайничко да си мечтаем някой ден то да стане наше, макар и вече не толкова актуално.

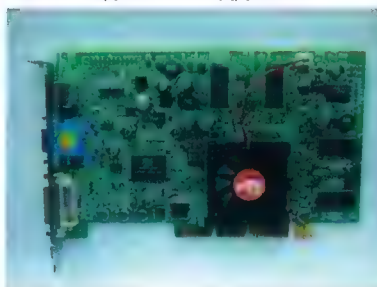
Идеята на тази статия е да видим какво могат нашите мечти – струват ли си те чакането, нервите и тайното страдание и копнеж за тях?

Григор Стойков
grigorbg@mail.bg

В тестованата конфигурация сме сложили видеокарта с най-новия чип на NVIDIA, но да не забравяме, че има и друг голям играч на пазара – ATI с техния най-мощен (за момента) чип RADEON 8500. Затова след тестовете с MSI-ския GeForce 4 повторихме същите и с ATI RADEON 8500LE 128 MB DDR, TV-out, DVI (в малка България не се намери "чист" RADEON 8500 с 128 MB DDR). За тези, които не знаят разликата между двата: чистият RADEON 8500 работи на 275/275 MHz честота на ядро/памят, а 8500LE е пусната на 250/250 MHz честота. Не е много честно да се сравняват двете карти, защото едната (GF4) е по-ново поколение,

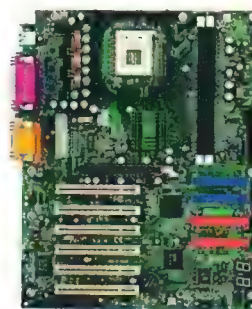
но при положение, че двете фирми вадят по различно време новите си продукти, не ни оставят друг избор.

Картата на MSI е наистина огромна. В първия момент си спомних за великото VooDo5 5500. Освен изхода за аналогов монитор, картата има и втори изход за DVI (или посредством преходник и аналогов) монитор, който използва фирмената технология nVIEW (аналог на DUAL HEAD на Matrox). Между двата големи куплунга или по-малък, който е VIVO (Video-in/ Video-out). Това става с помощта на преходник, подобен на този в картите All-in-Wonder на ATI. Друго ново и сравнително нестандартно са чиповете на паметта – те са Samsung TinyBGA и са 2.8ns (наносекунди). Предимството на TinyBGA технологията е, че чиповете отделят по-малко топлина и позволяват по-високи честоти. Моделът на MSI работи на 300 MHz Ядро и 330 MHz (660 MHz DDR) памет. Радиаторът, който се грижи за нормалната работна температура на ядрото, е доста ефектен, но перката е адски шумна. В комплекта освен самата карта, преходниците за DVI и VIVO има още осем диска с драйвери, игри, програми и презентации на MSI и книжка, която би помогнала на по-неопитните да си инсталират новата придобивка. Най-големият недостатък на тази наистина прекрасна и много бърза карта е цената – над \$340 без ДДС...

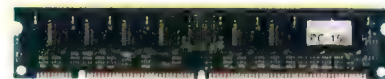


Въпреки че както се вижда на снимката, той е доста по-малък и по-компактен, RADEON 8500LE има почти същите екстри както "баткото" GF4 4600: поддържа втори монитор посредством DVI изхода (има и преходник за аналогов монитор), поддържа работа с два монитора – Hydra Vision. Единствената разлика е, че има само TV-out. Радиаторът върху ядрото е доста по-малък, защото и самото ядро е по-студено. Вентилаторът е безумно тих (радост за ухото), паметта също е на Samsung, но не е TinyBGA и е 4ns

(наносекунди). Работната честота е малко нестандартна – 260 MHz за ядрото (при 250 MHz по стандарт на ATI) и 250 MHz (500 MHz DDR) на паметта. Цената на картата е малко под \$200 без ДДС.



EPoX EP-4BDA2+ е флагманът на EPoX при дънната за P4 процесорите. Дъното с чипсета 845D и е много добре конструирано – всички компоненти са на леснодостъпни места. Има ATA-133 RAID контролер на HighPoint – модел 372, AC'97 кодек за звука и много богат на настройки BIOS. Особено богато е откъм настройки за овърклок – има възможност за промяна на напреженията на процесор, памет, AGP, смяна на системната шина от 100 до 200 MHz през 1 MHz, като при 3/4 от възможните настройки шината на PCI и AGP остава 33/66 MHz. Особено приятно впечатление прави LED дисплеят за диагностика, който има над 20 позиции и много помага за правилната диагностика при възникване на проблем. В комплекта освен дъното има: ATA100 кабели, подробно упътване на дъното и RAID контролера, допълнителна USB планка, диск с драйвери и диск с полезен софтуер. Цената на дъното също е много примамлива – \$130 без ДДС.



Паметта на снимката е KingMAX с TinyBGA чипове. За съжаление нямах под ръка снимка на паметта с която тествахме (тази на снимката е SDRAM). Разлика във външния вид няма. Паметта се продава от около година от форма ПЕРСИ и се славят като една от най-сигурните и овърклокърски памети.

Толкова с представянето на по-интересните компоненти. Нека продължим с инсталацията, настройките и самите резултати:

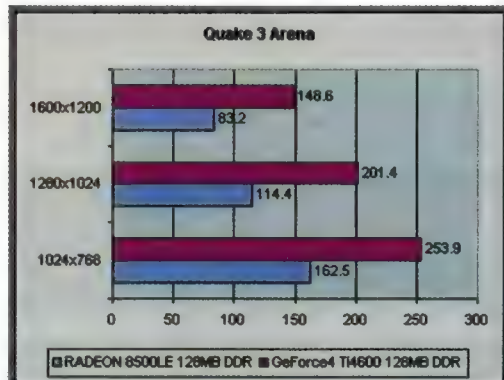


Инсталацията премина без никак-ви проблеми. Драйверите се инсталираха и след рестарта бяхме готови за тестове. Единственото, което променихме, е настройката V-sync и AA (Anti-Aliasing) в драйверите на видеокартите. И за RADEON-a и за GF4 се наложи да инсталираме PowerStrip, за да забраним V-sync под D3D тестовете.

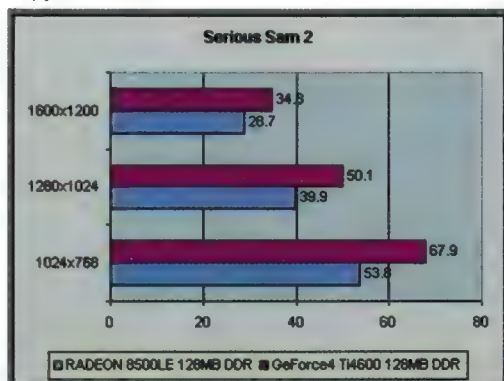
Всички тестове са направени под Windows XP Pro, без инсталирани tweak-ове и програми за донатройка. Драйверите на NVIDIA са 28.32, а на ATI 6.13.6058.

Игри

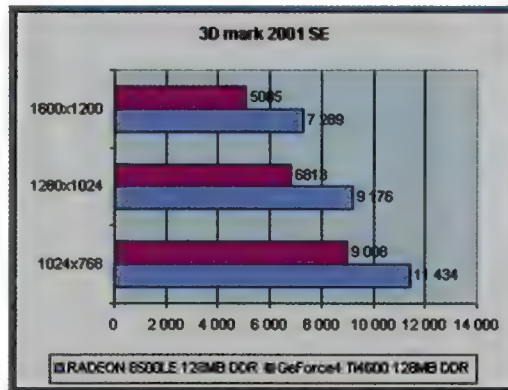
Тъй като GF4 Ti 4600 е нещо като "почетен гост", решихме да започнем с "домашния" й тест – Quake 3 Arena. Тя определено не ни разочарова, изпреварвайки почти два пъти RADEON 8500LE и постигайки невиджани досега кадри в секунда:



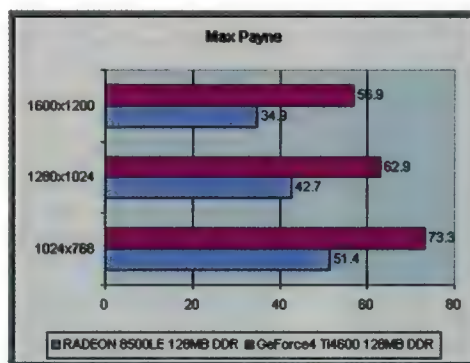
Следващата игра, с която решихме да тестваме картите, е Serious Sam 2. Играта е с OpenGL енджин, който според нас е един от най-добрите, правени някога. Силата му е, че поддържа много големи открити пространства с впечатляваща графика и ефекти. Тук вече предимството на по-новата GF4 4600 не е чак толкова убийствено, но определено показва защо тя струва повече:



Почти няма ревю без задължителния 3DMark2001 SE. Тестът е под D3D (DirectX), поддържа DirectX 8.1. За нас той не е най-меродавното решение, но колкото да се види някакъв процент производителност, както и най-новите екстри на DirectX 8.1 става. В него пак се вижда голямото превъзходство на наистина маниакалната GF4 4600 пред RADEON 8500LE:



Решихме да пуснем тестовете и на култовата игра Max Payne. Играта е малко остаряла, но определено може да изтормози всяка видеокарта:



Един компютър не е само видеокарта, а и не искаме да пренебрегваме най-мощния процесор на Intel – P4 Northwood 2.53 GHz (533 MHz системна шина). По време на тестовете процесорът още не беше официално пуснат в продажба (към средата на месеца се очаква и неговата промоция), но благодарение на Данаил Вълков от ASBIS Bulgaria и ние имаме възможност да се докоснем до най-бързия процесор в света (за момента). Той е произведен по 0.13-микронна технология, има 512 KB кеш от второ ниво (ядро Northwood) и за разлика от другите си събратя работи на 133 MHz системна шина (533 QDR). Наличието на по-висока системна шина увеличава пропускателната способност на шината и увеличава с няколко процента производителността. Някои от най-новите дъна за P4, както EPoX 4BDA+ поддържат 133 MHz системна шина, както и делител 1/4 на PCI така че липсата на дъно с чипсет 845E (официално поддържа 133 MHz шина) отпадна. Тъй като в случая говорим за компютъра мечта, искам да се спра на някои силни черти на дъното: то е с 2 банки за DDR памет, има вграден AC 97 кодек, 4 USB конектора, ATA-133 RAID 0, 1, 0+1 контролер на Highpoint, както диагностичен екран на самата платка (оказа се много полезен при овърклок). Ако сте любител на по-екстремалните честоти, дъното определено ще ви хареса, защото освен че има всичко необходимо за успешен овърклок, то е и невероятно стабилно. За да можете максимално да се насладите на подобна конфи-

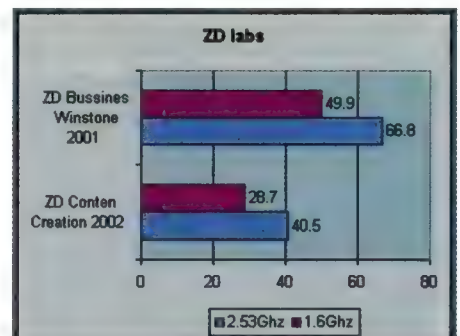
гурация, трябва да имате поне 512 MB памет – ние използвахме 2x 256MB KingMAX DDR333. Твърд диск: 40GB Maxtor (D740X-6L), работи на 7200rpm, има 2MB кеш и поддържа ATA-133 интерфейс. Maxtor не са най-бързите дискове, но са много надеждни по отношение на стабилност и овърклок.

За да можем да ви покажем максимално точно с колко е по-бърз новият процесор на Intel от по-старите си събратя, решихме да направим тестове на същата машина, но с 1.6 Ghz P4 Northwood. За да не станат много обръквачи резултатите, тестваме системите с една видеокарта. Ето и резултатите от тестове:

ZD Content Creation 2002:

Тестът измерва цялостната производителност на системата, като изпълнява скриптове, емулиращи работата на следните приложения:

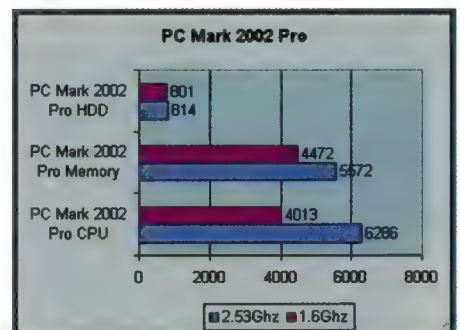
- Adobe Photoshop 6.0.1
- Adobe Premiere 6.0
- Macromedia Director 8.5
- Macromedia Dreamweaver UltraDev 4
- Microsoft Media Encoder 7.01.00.3055
- Netscape Navigator 6/6.01
- Sonic Foundry Sound Forge 5.0c (build 184)



При тези резултати думите са излишни...

PC mark 2002 Pro

Това е най-новият синтетичен тест на MadOnion, който измерва общата производителност на системата, разделяйки я на няколко категории:



И тук се вижда голямото предимство на P4 2.53 Ghz. При положение, че и при двата теста е използван един и същ твърд диск, логично е да няма разлика в производителността.

CINEMA 4D

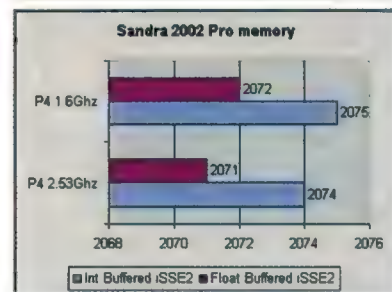
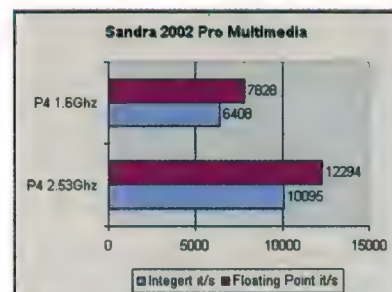
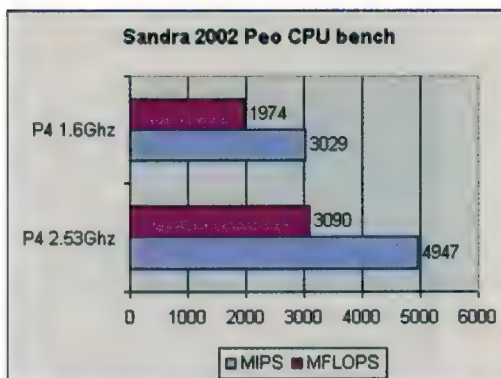
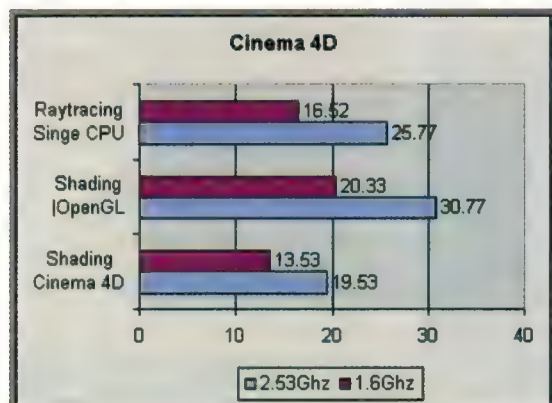
Това е чист OpenGL бенчмарк, който натоварва видеосистемата, процесора и паметта:

Тестът се състои от няколко картинки, които компютърът трябва да завърти "колкото сила има". По-големите стойности означава по-бърза система.

SiSoft Sandra 2002 Pro

Това е една от най-известните синтетични програми за определяне производителността на дадена система или компонент:

Резултатите от нея са чисто синтетични, но ако се гледа на тях в проценти, може да се направи сметка коя система или компонент са по-



бързи и с колко.

В тази статия ви предложихме "компютър-мечта", базиран на Intel. В следващия брой ще ви предложим и аналога му, но с процесор на AMD. Надяваме се да сме ви доставили удоволствие и най-вече се надяваме да помечтаете с нас, защото в това сиво и изпълнено с проблеми ежедневие без мечти и надежди душата на човек умира...

Специално да благодарим на:
PERSY – официален вносител на дъната EPoX и паметите KingMAX
Радо и Computer 2000 – официа-

лен вносител на MSI и ATi за България.

ASBIS Bulgaria и по-специално на Данаил за предоставения P4 процесор. В момента в България има само 2 такива процесора и единият е у нас.

Статията е подготвена
със съдействието на

hardwareBG.com



има ЕДНО списание

което ВСЕКИ, който се чувства млад,
ТРЯБВА да прочете!

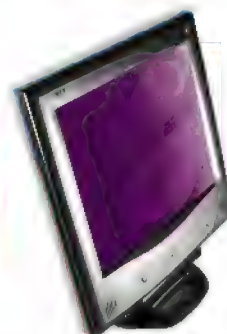
mobile

Bulgaria

мобилни телефони
компютри
джаджи
интернет
мелодии за GSM
технологии



LCD



МОНИТОРИТЕ

В миналия брой разгледахме принципа на действие на стандартния монитор с електронно-лъчева тръба. Този тип монитори се използват вече десетилетия наред и са се доказали като най-широко разпространени във всички области. Но те имат и немалко недостатъци – излъчват вредни лъчи, трептят и дразнят очите, заемат място и тежат много и т.н. За това през последните години на масовия пазар започват да навлизат нов тип монитори, взели назаем принципа си на работа от мониторите на преносимите компютри – мониторите с течно-кристални дисплеи. Какво имат да предложат те на потребителя? Гаранция за безвредност за очите, липса на вредни излъчвания, малък обем и тегло и изцяло цифров интерфейс с видеокартата са само част от предимствата им. Но как всъщност работят те и за каква употреба са най-подходящи? Четете нататък.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Най-забележителната особеност на дисплеите с течни кристали е тяхната много малка дебелина. Те нямат обемиста CRT тръба, не изискват мощно захранване и управляващата им електроника не заема много обем. В резултат и самият екран, и корпусът на монитора могат да бъдат направени с дебелината на тетрадка. Но какво всъщност означава понятието "течни кристали"? Въпреки, че на пръв поглед то е доста противоречиво, действително има вещества, които имат едновременно свойствата на кристали и на течности. Молекулите в тях могат да се движат, както в течностите, но винаги са ориентирани в някаква определена посока, както при твърдите вещества. Освен това, течните кристали се влияят от електричеството по определен начин. За LCD мониторите се използват специфичен вид кристали, чиито молекули в естествен си вид са усукани. При прилагане на електрически ток тези молекули се "разсукват" една спрямо друга до определена степен и



точно това им свойство се използва при LCD дисплеите. Те се състоят от няколко основни части. Първо се взима една стъклена пластина с поляризиращ светлината филм от едната си страна и микроскопични браздички от другата. След това се добавя тънък слой от гореспоменатия вид течни кристали, като първите молекули от само себе си се ориентират спрямо браздичките в стъклото. После се добавя още една стъклена пластина, с поляризиращ филтър от външната, който е завъртян на 90 градуса спрямо този на първото стъкло. В крайна сметка молекулите на течните кристали се из-

виват една спрямо друга също на 90 градуса и в това си състояние "сандвичът" пропуска светлината, защото извитите молекули насочват и "извиват" поляризираната от единия филтър светлина така, че тя да може да излезе през другия. Прилагането на електричество върху течните кристали чрез два електрода от прозрачен проводник на двете стъклени пластини кара молекулите да се подредят успоредно една на друга, при което поляризираната светлина стига до втория филтър, но не може да премине през него защото ъглите на поляризация на светлината и на филтъра не съвпадат. Чрез прилагане на различни напрежения могат да се постигнат различни нива на усуканост на течните кристали, като така могат да се реализират до 255 степени на сивото (или на съответната цветна светлина). Този течно-кристален "сандвич" обаче сам по себе си не излъчва светлина, затова трябва да се използва външно осветяване. Това може да бъде отразяваща пластина както при калкулаторите или активен източник на светлина, както при компютърните монитори. И понеже в текущата статия става въпрос именно за компютърни LCD монитори, нека се спрем малко по-подробно на тях. Вече разгледахме принципа на представяне на цифро-

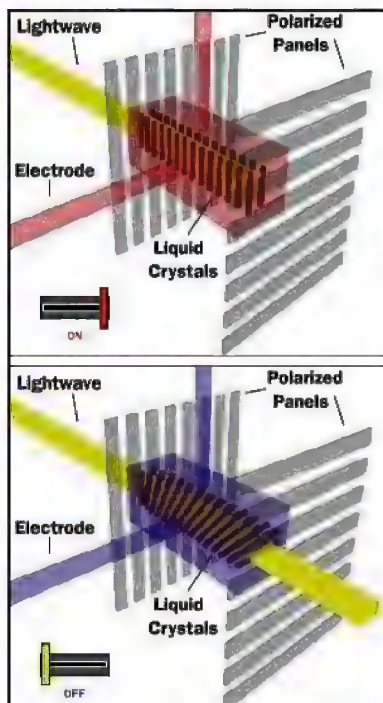


вото изображение при традиционните CRT монитори – чрез отделни пиксели. Е, при LCD мониторите също се използват пиксели, но интересното в случая е как точно се постига "активизация" на даден пиксел. За целта по двете стъклени плоскости има прокарани множество ивици, които на едната плоскост съвпадат с пикселите по редове, а на другата – по колонии. За да се изключи някой пиксел, управляващата електроника определя в коя колона и кой ред се намира той, прекъсва връзката със всички електроди по редове освен този, на който се намира пиксела, и пуска ток по съответстващия вертикален електрод на другата стъклена плоскост. Електричеството само намира правилния електрод от другата страна, защото само през него се затваря електрическата верига. Тази технология е позната като

пасивна матрица

Нейните недостатъци са бавното време за реакция и недостатъчно прецизен контрол на напрежението. Първото ограничава възможността на монитора да опреснява изображението. За това например, ако мръднете курсора на мишката бързо, той ще изчезне за момент или ще остави след себе си серия от паразитни свои образи. Лошият контрол на напрежението пък значи, че развиването на молекулите при подаване на електрически заряд не се ограничава единствено до дадения пиксел – молекулите в съседните пиксели също частично се развиват и в резултат може да се наблюдават сенки и размазаност на изображенията. Друга технология, която премахва тези недостатъци, е активната матрица, позната също като TFT – Thin Film Transistor. Както подсказва името, тя добавя към всеки пиксел от пасивната матрица по един транзистор, който позволява изключва-

нето на пиксела да става с много по-малко напрежение, което води до много по-качествено изображение. TFT дисплеите имат и много по-добро опресняване от пасивната матрица. Както споменахме по-горе, постигането на различна степен на осветеност на всеки отделен пиксел се постига чрез промяна на напрежението през много малки стъпки, като се достигат до 255 нива на осветеност. Казвам осветеност, защото освен черно-бели образи, LCD мониторите могат съвсем адекватно да пресъздават и цвят. За целта три цветни точки с основните цветове – червено, зелено и синьо – се подреждат в познатата ни от CRT мониторите триада и образуват един пиксел, който поне на теория може да пресъздаде 16.8 милиона цвята (255 повдигнато на 3-та степен). Проблемът с TFT дисплеите е, че за да се постигне задоволително висока резолюция, трябва екранът да съдържа адски много транзистори. Да направим една проста сметка – вземаме 1024 пиксела по хоризонталата, умножаваме ги по 768 пиксела по вертикалата и още по 3 за всеки отделен цвят и се получават 2 359 296 транзистора. В това нямаше да има нищо лошо, ако производственият процес беше достигнал такова ниво, при което не се правят грешки. Но при производството на TFT LCD монитори често се случва на екрана да се получат по няколко дефектни пиксела. Сами разбирате, че това не е желателно и в резултат голяма част от произведените дисплеи се бракуват, което обяснява и по-високата им цена в сравнение с CRT мониторите. А дали те са подходящи за игри? Според личните ми впечатления от някои модели, както и по тестовите в западните онлайн издания LCD мониторите имат да извървят още доста път, докато могат да застанат срещу традиционните CRT монитори – контрастът им е по-слаб, представянето на цветовете не е перфектно, в повечето случаи не могат да изкарат повече от 30-на кадъра в секунда, не могат да се гледат от всякакъв ъгъл (ако го гледате прекалено настрана, изображението изчезва) и имат една фиксирана максимална резолюция, като по-ниските се представят чрез интерполация (при което се губи качество). Предимствата им ги определят предимно като офис-решения – няма трептене като при CRT мониторите (защото въпреки ниските опреснителни честоти пикселите светят през цялото време), изображението е на практика перфектно като геометрия, сходимостта и фокуса са отлични, мониторът не заема толкова място и не се влияе от магнитни полета. Но надежда за геймърите има. Темпът на развитие на технологиите е много висок и до година-две проблемът с ниската честота на опресняване ще бъде до голяма степен отстранен, очаква се да нарасне яркостта и контрастът на мониторите, както и цените да паднат още повече. Така много скоро LCD мониторите ще се превърнат в една изгодна и качествена алтернатива на CRT мониторите.



http://netmania.evko.com

NETMANIA

Първото в България
предаване излъчвано
"On line" в интернет
всяка

Събота
от 19 до 22 часа

NETMANIA

BRavo
RADIO

96,4	Варна
87,6	Бургас
89,3	Добрич
105,4	Шумен
105,4	Търговище

MHz

NETMANIA

предаване за
интернет манияци
и новаци.

http://netmania.evko.com
e-mail: netmania@evko.com

Централен офис:
Варна 9027, бул. "Сливница" №191,
тел.: 052 / 50-10-11, 50-10-12,
50-10-13, факс: 052 / 50-10-15
ефурен 090015000
email: bravofm@mbox.digsys.bg

MARCO DESIGN

Hardware news

AMD демонстрираха съвместимост с AGP 8x



На изложението Computex в Тайпей AMD демонстрираха система, реализирана с новия стандарт за видеокарти AGP 8x, която работеше с новия им Athlon процесор от осмо поколение (ClawHammer) и видеокарта SiS Xabre. Поддръжката на новия стандарт ще бъде една от главните особености на системите с новите им процесори, заедно с поддръжката на HyperTransport технология и интегриран DDR контролер за паметта. Чиповете се очакват както следва: Opteron (SledgeHammer) – през първата половина на следващата година, и Athlon от 8-о поколение (ClawHammer) – още в края на тази.

DFI обявяват поддръжка за Serial ATA

Новият интерфейс стандарт за твърди дискове, който се очаква да навлезе в масова употреба в близко бъдеще, получи подкрепа от производителите на дъна DFI, които заявиха намерението си да го приложат в бъдещите си дънни платки. За по-убедително те заявиха също, че имат намерение да демонстрират своя система, базирана на Serial ATA и използваща диск-прототип, тъй като явно производителите на дискове все още не се надпреварват да правят Serial ATA дискове. Това до известна степен е логично, тъй като дори и при днешните стандарти тясното място в системата е самият харддиск и механиката му, а не шината, по която минават данните. Та-

ка че капацитетът на Serial ATA от 150MB/s има големи шансове да остане неизпълнен, поне на първо време. Въпреки това обаче си мисля, че Serial ATA ще се наложи бързо – освен че зад него стоят много и все големи компании, той предлага и доста по-удобен начин за свързване на дисковете към дъното/контролера – през тънки кръгли кабели. Всеки, който е виждал компютър отвътре, знае каква бъркотия предизвикват широките лентови кабели и колко много задръстват кутията.

Soltek дебютират на пазара за видеокарти

Известните производители на дънни платки – Soltek – са решили да се пробват на пазара за видеокарти.



Техните платки (поне засега) ще са базирани изцяло на NVIDIA чипове, като списъкът ще изглежда така: GeForce 4 Ti 4400, GeForce 4 MX 440, GeForce 4 MX 420, GeForce 2 MX 400, GeForce 2 MX 200 и дори TNT2 M64. И тъй като основен пазарен принцип е, че едно нещо ще се продава по-добре, ако то е уникално, Soltek са решили да придадат малко по-необичаен вид на платките си, които иначе ще се правят по съвсем стандартния референтен дизайн на NVIDIA – цветът им ще бъде сребрист.

NVIDIA обещава 12 нови чипа наесен

Появи се информация, че най-големият производител на графични чипове в света – NVIDIA – смята да пусне 12 чипа наведнъж тази есен. Това ще бъдат главно модификации на новия NV30, за който от известно време се знае, че е почти готов и ще бъде обявен в началото на есента. За сравнение, при пускане на GeForce 4 серията бяха обявени едновременно 14 чипа – 3 варианта на GeForce 4 Ti, 3 на GeForce 4 MX, 2 на GeForce 4 Go, 4 на Quadro4 XGL, 1 на Quadro4 NVS и 1 на Quadro4 Go GL. Интересното в случая е, че освен истинския

NV30, който ще се произвежда от TSMC по 0.13-микронна технология и ще има съществени промени спрямо GeForce 4, логиката подсказва за MX вариант на чипа. Чудно дали пак ще е някой от старите чипове с леко подобрени работни характеристики, както беше GF 4 MX.

Руски чип-чудо?

Ето че и братушките са се захванали с нещо интересно. Процесорът, наречен Elbrus, е проект, започнат още в края на миналия век (как звучи само, а?), но едва наскоро инженерите на Elbrus MCST (Moscow Center of Sparc Technology) са достигнали етап от разработката, на който могат да бъдат съобщени подробности за чипа, отнасящи се до неговата архитектура и производителност. Именно това направи Евгений Бабаян, изпълнителен директор на компанията. Според него първоначалните версии на чипа ще работят на 400 MHz и ще бъдат произвеждани по 0.18-микронна технология, най-вероятно от TSMC. Скоро след това обаче се предвижда 1.2 GHz версия на чипа (наречена Elbrus E2K), по-нататък и 3.0 GHz. Производителността на 3-гигахерцовата версия се очаква да бъде около 500 и 1200 точки съответно на SPECint95 и SPECfp95 тестовете. За сравнение се цитират следните резултати, постигнати от Athlon 1 GHz – 42.9 на SPECint95 и 29.4 на SPECfp95. Ако това са действителни резултати, значи дори и бавните версии на чипа ще предлагат много добра производителност. Интересен е и подходът на инженерите към архитектурата – те са решили да използват изцяло нов набор от инструкции, като чрез преобразуване ще се осигурява съвместимост с x86 платформата. Хората от компанията твърдят, че чипът им ще може да изпълнява по 24 инструкции за един такт, което е много над възможностите на конкуренцията. Единствената пречка за руснаците е финансирането на проекта, като според тях само маркетинговата кампания ще глътне над 1 милиард долара. Те вече са привлекли за инвеститори няколко големи компании, сред които са Sun Microsystems, Transmeta Corp. и Cisco Systems, но въпреки това все още набират средства.

Страницата е подготвена от Г. Даскалов

порталът

С една регистрация всички услуги!

Очаквайте новия чат!

- Запазен Nickname
- Off-line бележки
- Тонове настройки

chat.dir.bg

ТРЯБВА ДА СИ СЛЯП,
ЗА ДА НЕ ВИДИШ...

августовския брой на

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

брой 23



STRONGHOLD
CRUSADER



LARA CROFT
**TOMB
RAIDER**
the angel of darkness



F1 2001**демо****Doom 3****video****Mortal Kombat****video****ИГРИ**

Team Factor FPS. Демо.	
3D MineSweeper	3D версия на популярната игра. Цяла игра.
Beware of The Ball	Аркаден екшън.
Elixir 1.0	Аркаден екшън.
F1 2002	Формула 1. Демо.
Halloween 3D	Аркаден екшън. Демо.
MS Michael Schumacher Kart 2002	Картинг. Демо.
Race Driver	Колички. Демо
Rox	Аркаден екшън
The Sum of All Fears	FPS. Демо

ПРОГРАМИ

32 Bit Fax Fax програма за Windows
ACD See PowerPack Suite 4.02 Пакет за гледане и обработка на картинки
Advanced WMA Workshop 1.58 Програма за обработка на звук
Anvil Studio 2002 Софтуер за обработка на звук
DivX Pro 5.0.2 Най-нова версия на DivX
EyeBatch Обработка на изображения
EyeBatch Masks Маски за EyeBatch
MusicMatch Jukebox 7.10 Универсален media player
Opera 6.03 incl. Java Браузър за Интернет
Pixie Виж статията за стр.82
PowerDesk 4 Програма за настройка на Windows

АКТУАЛИЗАЦИИ

IE 6 Security Update

ГАЛЕРИЯ

Doom 3
Celtic Kings Movie 1
Celtic Kings Movie 2
Celtic Kings Movie 3
Star Wars Galaxies
C&C Generals E3
Full Throttle 2
Duke Nukem Manhattan Project
Metal Gear Solid 2: Substance
Mortal Kombat: DA Web Movie
Mortal Kombat: DA Trailer
Commandos 3
NFS: High Stakes 2

РЕКЛАМНА ТАРИФА

СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ	
1/25 страница	90 лв.
1/15 страница	120 лв.
1/12 страница	160 лв.
1/6 страница	280 лв.
1/4 страница	320 лв.
1/3 страница	400 лв.
1/1 страница	1000 лв.
2-ра и трета корица	1600 лв.
4-та корица	2000 лв.

**РЕКЛАМА НА ДИСКА
НА СПИСАНИЕ PC CLUB**

За публикуване на
рекламни програми.....\$10 на MB
Рекламни
представяния.....по договаряне

**ЗА ПУБЛИКУВАНЕ
НА РЕКЛАМА НА
www.pcclub-bg.com**

за бутон5 лв. на ден
за банер10 лв. на ден

1797 София, бул. „Драган Цанков“ 37
Телефони: 02/ 9602209
9602214
9602216

e-mail: reklama@monitor.bg
pcclub@pcclub-bg.com

<http://card.dir.bg>

Dir.bg

Поща

9.90

ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА
ЦЕНА

ТВОИТЕ АКЦИИ В МРЕЖАТА

СОФИЯ

Интернет Агенция: НДК - срещу Билетен център
Internet Cafe Garibaldi ул. Граф Изгнатиев 6 пл. Гарибaldi
Клуб Микрофон и мишка подзепа на бул. България и
бул. Димитър Несторов
Axis-X Младост-3 бл.364 I
THE NET Студентски зград бл. 55 Вх. Г
THE NET Студентски зград бл. 40 Вх. А
THE NET Овча Купел бл.415 Вх.А
SACRIFICE жк. Хаджи Димитър ул. Максахан 63
ФАКТКОМС ул. Христо Смирненски, 76 (го Семинарията)
Джон Атанасов жк. Младост 3, бл. 321А
Клуб VHCC в сградата на VHCC, Студ.зград
Blue Net ул. Клокотница 27, до кино Роял
theXclub жк. Люлин 9, бл.916 (на гърба на вх.В)
Клуб213 кв. Дианабад, ул. Васил Калчев, зад бл.58
SurfNet ул. Ръковска 127
МРЕЖАТА В подзепа на бул. България и бул. Гоце Делчев

ПЛОВДИВ

R-Net ул. Христо Данов 43
/Срещу Входа на Природонаучния музей/
KASPARnet жк. Тракия, бл.144, Вх. Д
/срещу пощата в жк. Тракия/
PASSION ул. Костак Пеев 5

БУРГАС

МОСИРАКО: Бургас, ул. Княз Борис II, 6

РУСЕ

SBS Online бул. Цар Освободител 13
MEGANET 27 корпус на Университета

ВАРНА

Зоро кв. Аспарухово, близо до парка,
на 40 метра от ул. Кирил и Методий
МЛАДОСТ Варна, ул. Тихомир 25, срещу дом Младост
Арена 1 бул. Сливница 154 (района на лятно кино Тракия)
Арена 2 ул. Братя Миладинови 24 (в търговски
комплекс Атриум срещу училище Кирил и Методий)
Клуб Икономически университет бул. Княз Борис II, 77
Клуб Технически университет ул. Студентска I
Cyber X1 Княз Борис, 53
(до Макдоналдс срещу хотел Черно море)
Cyber X2 бул. Владислав Варненчик 36
(в близост до Образцов дом)

СТАРА ЗАГОРА

Styguo Dir.bg ул. Парчевич 46 (бивш ресторант Дъга)
INTERNET VIDEOCLUB EUROPE:
ул. Цар Симеон Велики 69
StarGate ул. Поп Минчо Кънчев 93

ПЛЕВЕН

BenStar бул. Димитър Константинов 13
LiveBG бул. Русе 35

ВЕЛИКО ТЪРНОВО

La Scala център на града, срещу
5 корпус на Великотърновски
Университет

ДОБРИЧ

Компютърна школа АБИКОНИК
ул. Марин Дринов 2

ВИДИН

Stone bridge ул. Екзарх Йосиф 37

ГАБРОВО

AKTA-NET ул. Неофит Рилски 2
RISK I-net Club ул. Стефан Караджа 5

ХАСКОВО

Дискавери бул. Съединение N 43
(до автогара)

КАЗАНЛЪК

Орбител бизнес център ул. Скобелев 8
АРК в Търговски комплекс Кристал
/срещу Аризона/

ЛЯСКОВЕЦ

Спайдърнет ул. Васил Левски 21

МЕЗДРА

Кафе Атлантис ул. Шунка 3 /заг хотела/

ВИДИН

Stone bridge ул. Екзарх Йосиф 37



ПРИЯТЕЛИ

<http://friends.dir.bg>

POSITION



УЛИЦА "РАЙКО АЛЕКСИЕВ" №13

ЗАД КИНО ИЗТОК

CLUB ЮЖЕН КРЪСТ



▶ ИНТЕРНЕТ НАЕТА ЛИНИЯ САТЕЛИТНА ВРЪЗКА

▶ 60 МОЩНИ КОМПЮТЪРА

▶ 9 ЗАЛИ/ ПУШАЧИ, НЕПУШАЧИ

▶ КЛИМАТИК ВЪВ ВСЯКА ЗАЛА

▶ 3D ШУТЪРИ, СТРАТЕГИИ, СПОРТ, RPG, ADVENTURES, RACING И ДРУГИ

▶ HEADOFF СОБСТВЕНИ COUNTER STRIKE СЪРВЪРИ

▶ 1 ЧАС/ 1 ЛЕВ, ИГРИ И ИНТЕРНЕТ

▶ ТЕЛ. 713 761



TARGET

ИЗИГРАЙ РЕАЛНОСТТА

▶ ▶ ▶ WWW.ClubSouthernCross.com